VIDEOBASIC C 64
Pubblicazione quattordicinale
edita dal Gruppo Editoriale Jackson
Direttore Responsabile:
Giampietro Zanga
Direttore e Coordinatore Editoriale: Roberto Pancaldi
Autore: Softidea -
Via Indipendenza 88-90 - Como
Redazione software:
Alessandro Brunetti
Francesco Franceschini,
Luciano Magrini
Segretaria di Redazione:
Marta Menegardo
Progetto grafico:
Studio Nuovidea - via Loghi, 16 - Milano
Impaginazione:
Silvana Corbelli
Illustrazioni:
Cinzia Ferrari, Silvano Scolari
Fotografie:
Marcello Longhini
Distribuzione: SODIP
Via Zuretti, 12 - Milano
Fotocomposizione: Lineacomp S.r.l.
Via Rosellini, 12 - Milano
Stampa: Grafika '78
Via Trieste, 20 - Pioltello (MI)
Direzione e Redazione:
Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Tel. 02/6880951/5

Tutti i diritti di riproduzione e pubblicazione di disegni, fotografie, testi sono riservati.
© Gruppo Editoriale Jackson 1985.
Autorizzazione alla pubblicazione Tribunale di Milano n° 422 del 22-9-1984
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70 (autorizzazione della Direzione Provinciale delle PPTT di Milano).
Prezzo del fascicolo L. 8.000
Abbonamento comprensivo di 5 raccoglitori L. 165.000
I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale Jackson S.r.l. - Via Rosellini, 12 20124 Milano, mediante emissione di assegno bancario o cartolina vaglia oppure utilizzando il c.c.p. n° 11666203.
I numeri arretrati possono essere richiesti direttamente all'editore inviando L. 10.000 cdu. mediante assegno bancario o vaglia postale o francobolli.
Non vengono effettuate spedizioni contrassegno.

Gruppo Editoriale Jackson

SOMMARIO

INDICE GENERALE 2

INDICE ANALITICO 12

INDICE ALFABETICO 20

MODIFICHE 30

SUPER TEST
DI VIDEO BASIC

Introduzione

Video BASIC ti ha guidato passo dopo passo alla conoscenza del tuo computer trasformandoti in un buon programmatore.
A questo punto restano solo i ritocchi conclusivi.
Benché Video BASIC sia costituito da venti videolezioni pressoché autonome, i ben tre indici forniti con questo numero (generale, analitico, alfabetico) ti garantiscono una rapida consultazione dell'intera opera e un immediato ripasso degli argomenti da "rinfrescare".
Come ogni corso che si rispetti, poi anche Video BASIC si conclude con un esame finale.
Ecco allora il Super Test: tante domande per ripassare, verificare, puntualizzare tutto quanto è stato insegnato.
In più, abbiamo inserito le doverose correzioni e precisazioni agli ahimè inevitabili errori e refusi che ogni lavoro editoriale comporta, e che, comunque non hanno intaccato minimamente la validità didattica di un'opera come Video BASIC, unica per ricchezza, completezza, facilità.
Credendo di aver raggiunto gli obiettivi che vi eravate e ci eravamo proposti, vi ringraziamo per averci sempre seguito.

Arrivederci

INDICE GENERALE

Pag. 2 **Personaggi VIDEO BASIC** INTRODUZIONE
Pag. 6 **Il tuo computer: cos'è e come funziona** HARDWARE
Pag. 10 **La tastiera** HARDWARE
Pag. 11 **RETURN** HARDWARE
Pag. 12 **SHIFT** HARDWARE
Pag. 13 **Tasto Commodore** HARDWARE
Pag. 14 **CTRL** HARDWARE
Pag. 15 **RUN STOP** HARDWARE
Pag. 16 **RESTORE** HARDWARE
Pag. 17 **INST/DEL** HARDWARE
Pag. 18 **CRSR** HARDWARE
Pag. 19 **CLR/HOME** HARDWARE
Pag. 20 **I tipi di informazione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Le costanti** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Le variabili** LINGUAGGIO
Pag. 24 **LET comando** LINGUAGGIO
Pag. 27 **La sintassi delle istruzioni** LINGUAGGIO
Pag. 27 **Sintassi di LET** LINGUAGGIO
Pag. 27 **PRINT comando** LINGUAGGIO
Pag. 29 **Sintassi di PRINT** LINGUAGGIO
Pag. 30 **Programmare** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Modo diretto** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Modo programma** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Le periferiche del Commodore 64** HARDWARE
Pag. 4 **TV e monitor** HARDWARE
Pag. 5 **Registratore** HARDWARE
Pag. 6 **Floppy disk drive** HARDWARE
Pag. 7 **Stampante** HARDWARE
Pag. 8 **Plotter** HARDWARE
Pag. 9 **Tavola grafica** HARDWARE
Pag. 10 **Penna ottica** HARDWARE
Pag. 11 **Joystick** HARDWARE
Pag. 12 **Modem** HARDWARE
Pag. 13 **Robot** HARDWARE
Pag. 14 **Operatori aritmetici** LINGUAGGIO
Pag. 15 **Operatori relazionali** LINGUAGGIO
Pag. 16 **Parentesi e priorità** LINGUAGGIO
Pag. 17 **INPUT** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di INPUT** LINGUAGGIO
Pag. 20 **LIST** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di LIST** LINGUAGGIO
Pag. 23 **END istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 23 **RUN** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di RUN** LINGUAGGIO

INDICE GENERALE

Pag. 25 **Le fasi del programma** PROGRAMMAZIONE
Pag. 26 **I diagrammi a blocchi** PROGRAMMAZIONE
Pag. 27 **Scrivere il programma** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Il tuo primo programma** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **La CPU: un grande direttore** HARDWARE
Pag. 5 **Il Bus** HARDWARE
Pag. 6 **Bit** HARDWARE
Pag. 6 **Binario** HARDWARE
Pag. 8 **Esadecimale** HARDWARE
Pag. 8 **Cenni storici sulla nascita del computer** HARDWARE
Pag. 12 **REM istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Sintassi di REM** LINGUAGGIO
Pag. 14 **GOTO istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi di GOTO** LINGUAGGIO
Pag. 18 **IF THEN istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Sintassi di IF THEN** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Pulire lo schermo** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Come scrivere i programmi** PROGRAMMAZIONE
Pag. 27 **Le decisioni** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **La memoria** HARDWARE
Pag. 5 **RAM e ROM** HARDWARE
Pag. 7 **Come ricorda un computer** HARDWARE
Pag. 9 **Le mappe di memoria** HARDWARE
Pag. 12 **Le funzioni** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Sintassi delle funzioni** LINGUAGGIO
Pag. 15 **SQR funzione** LINGUAGGIO
Pag. 17 **INT funzione** LINGUAGGIO
Pag. 19 **SGN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 20 **ABS funzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **π (pi greco)** LINGUAGGIO
Pag. 22 **POKE comando** LINGUAGGIO
Pag. 24 **PEEK funzione** LINGUAGGIO
Pag. 25 **FRE funzione** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Contatore e cicli controllati** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Schema e funzionamento dei tipi di tastiera** HARDWARE
Pag. 4 **Il codice ASCII** HARDWARE
Pag. 5 **Tasti e tastiere** HARDWARE
Pag. 7 **Il SET dei caratteri** HARDWARE
Pag. 10 **ASC funzione** LINGUAGGIO
Pag. 11 **Sintassi di ASC** LINGUAGGIO
Pag. 12 **CHR$ funzione** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Sintassi di CHR$** LINGUAGGIO

INDICE GENERALE

Pag. 14 **GET istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi di GET** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Pausa** LINGUAGGIO
Pag. 19 **FOR, TO, STEP, NEXT** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di FOR/NEXT** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Quadrati e cubi** PROGRAMMAZIONE
Pag. 24 **I cicli automatici** PROGRAMMAZIONE
Pag. 26 **Tavola pitagorica** PROGRAMMAZIONE
Pag. 29 **Scomposizione in fattori primi** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Televisori e monitor** HARDWARE
Pag. 11 **Schermo e memoria video** HARDWARE
Pag. 13 **Gli attributi e i colori** HARDWARE
Pag. 16 **Combinazioni colori margine e schermo** HARDWARE
Pag. 18 **Funzioni di controllo della stampa su video** LINGUAGGIO
Pag. 18 **SPC funzione** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Sintassi di SPC** LINGUAGGIO
Pag. 20 **TAB funzione** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Sintassi di TAB** LINGUAGGIO
Pag. 22 **POS funzione** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di POS** LINGUAGGIO
Pag. 24 **RND funzione** LINGUAGGIO
Pag. 25 **Sintassi di RND** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Il modo virgolette** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Lista della spesa** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Le porte** HARDWARE
Pag. 5 **Trasmissione seriale e parallela** HARDWARE
Pag. 8 **Gli operatori logici** LINGUAGGIO
Pag. 9 **NOT** LINGUAGGIO
Pag. 11 **Tabella della verità di NOT** LINGUAGGIO
Pag. 11 **OR** LINGUAGGIO
Pag. 12 **Tabella della verità di OR** LINGUAGGIO
Pag. 13 **AND** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Tabella della verità di AND** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Priorità degli operatori logici** LINGUAGGIO
Pag. 15 **STOP istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 16 **Sintassi di STOP** LINGUAGGIO

INDICE GENERALE

Pag. 17 **CONTINUE comando** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi di CONTINUE** LINGUAGGIO
Pag. 18 **NEW comando** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di NEW** LINGUAGGIO
Pag. 20 **ON GOTO istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Sintassi di ON GOTO** LINGUAGGIO
Pag. 22 **TI funzione** LINGUAGGIO
Pag. 24 **TI$** funzione LINGUAGGIO
Pag. 24 **CLR comando** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Applicazione degli operatori logici** PROGRAMMAZIONE
Pag. 28 **Applicazione dell'istruzione ON GOTO** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Programma a menu** PROGRAMMAZIONE

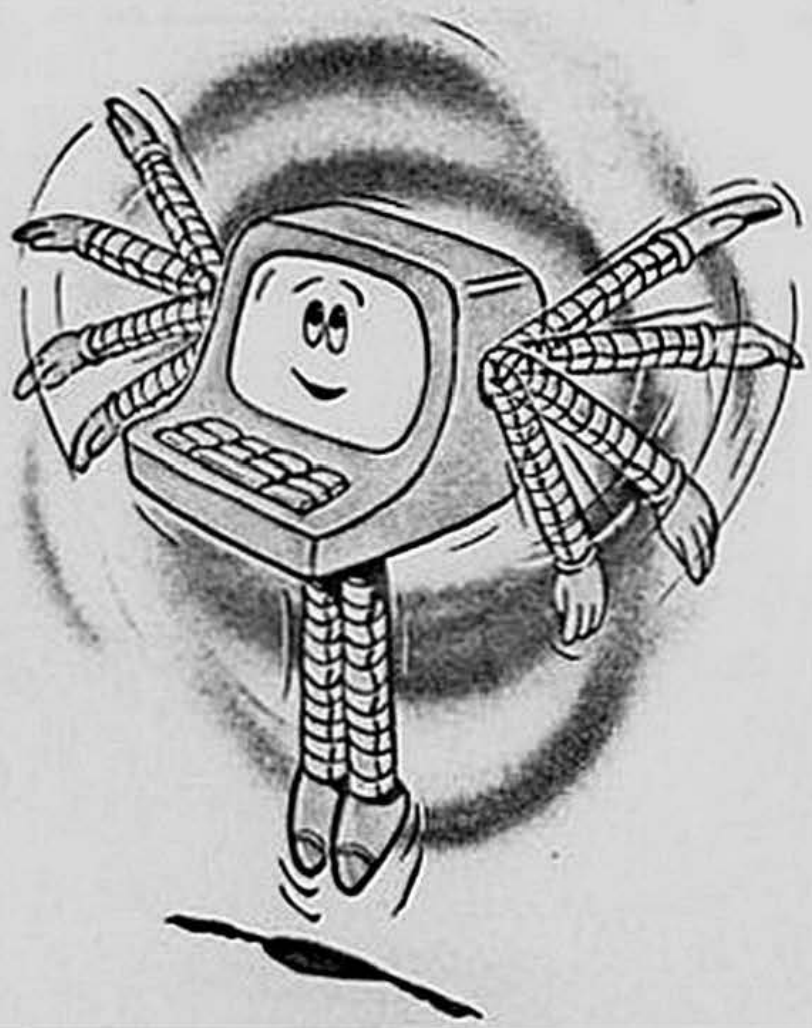
Pag. 2 **Il registratore** HARDWARE
Pag. 3 **I supporti magnetici** HARDWARE
Pag. 8 **Header: i dati su nastro** HARDWARE
Pag. 12 **Vettori e matrici** LINGUAGGIO
Pag. 13 **DIM istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Sintassi di DIM** LINGUAGGIO
Pag. 19 **SAVE istruzione/comando** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di SAVE** LINGUAGGIO
Pag. 21 **LOAD istruzione/comando** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di LOAD** LINGUAGGIO
Pag. 24 **VERIFY istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Sintassi di VERIFY** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Uso di vettori e matrici** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Battaglia navale** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Paddle e joystick** HARDWARE
Pag. 4 **Come controllare un joystick** HARDWARE
Pag. 7 **Informazioni analogiche e digitali: interfaccia** HARDWARE
Pag. 10 **Gli operatori di stringa** LINGUAGGIO
Pag. 11 **LEN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 12 **Sintassi di LEN** LINGUAGGIO
Pag. 13 **VAL funzione** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Sintassi di VAL** LINGUAGGIO
Pag. 15 **STR$** funzione LINGUAGGIO
Pag. 16 **Sintassi di STR$** LINGUAGGIO
Pag. 16 **LEFT$, RIGHT$** funzioni LINGUAGGIO
Pag. 20 **Sintassi di LEFT$ RIGHT$** LINGUAGGIO
Pag. 21 **MID$** funzione LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di MID$** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Operazioni sulle stringhe** PROGRAMMAZIONE
Pag. 28 **Settemezzo** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Capitali e interessi** PROGRAMMAZIONE

INDICE GENERALE

Pag. 2 **La stampante** HARDWARE
Pag. 5 **Stampanti a margherita** HARDWARE
Pag. 7 **Stampanti ad aghi** HARDWARE
Pag. 9 **Stampanti termiche ed elettrostatiche** HARDWARE
Pag. 9 **Interfaccia stampante** HARDWARE
Pag. 11 **Il codice ASCII** HARDWARE
Pag. 14 **I canali** LINGUAGGIO
Pag. 15 **OPEN comando** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi di OPEN** LINGUAGGIO
Pag. 18 **PRINT #** istruzione LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di PRINT #** LINGUAGGIO
Pag. 19 **CLOSE istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di CLOSE** LINGUAGGIO
Pag. 22 **CMD istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di CMD** LINGUAGGIO
Pag. 25 **Out su stampante** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Ordinamento alfabetico** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Cos'è un robot** HARDWARE
Pag. 4 **Come insegnare ad un robot** HARDWARE



INDICE GENERALE

Pag. 6 **Sviluppi futuri** HARDWARE
Pag. 10 **Definizione caratteri** LINGUAGGIO
Pag. 13 **READ/DATA istruzioni** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi istruzione READ** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi istruzione DATA** LINGUAGGIO
Pag. 18 **RESTORE istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di RESTORE** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Calendario** PROGRAMMAZIONE
Pag. 25 **Definizione di un carattere** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Indicativo presente verbi in are** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **La tavoletta grafica** HARDWARE
Pag. 6 **La penna ottica** HARDWARE
Pag. 10 **CAD/CAM** HARDWARE
Pag. 12 **Alta risoluzione** LINGUAGGIO
Pag. 14 **La grafica** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Come entrare in alta risoluzione** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Il punto** LINGUAGGIO
Pag. 21 **La retta** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Animazione** PROGRAMMAZIONE
Pag. 25 **Mappa memoria video (schermo)** PROGRAMMAZIONE
Pag. 26 **Codici dello schermo** PROGRAMMAZIONE
Pag. 28 **Mappa memoria colore** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Movimento di un carattere** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Il plotter** HARDWARE
Pag. 4 **Come funziona un plotter** HARDWARE
Pag. 7 **Scegliere un plotter** HARDWARE
Pag. 10 **Sottoprogrammi** LINGUAGGIO
Pag. 12 **GOSUB, RETURN istruzioni** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di GOSUB** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di RETURN** LINGUAGGIO
Pag. 20 **ON ... GOSUB istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di ON ... GOSUB** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Sort** PROGRAMMAZIONE
Pag. 24 **Ordinamento per scambi** PROGRAMMAZIONE
Pag. 27 **Shell Sort** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Telescrivente** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Unità a disco** HARDWARE
Pag. 5 **Come funziona un drive** HARDWARE
Pag. 7 **Manutenzione dei dischetti** HARDWARE
Pag. 10 **Il DOS** LINGUAGGIO
Pag. 12 **I file** LINGUAGGIO
Pag. 14 **Comandi DOS** LINGUAGGIO

INDICE GENERALE

Pag. 14 **SAVE comando/istruzione** LINGUAGGIO
Pag. 16 **Sintassi di SAVE** LINGUAGGIO
Pag. 17 **VERIFY comando** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Sintassi di VERIFY** LINGUAGGIO
Pag. 18 **LOAD comando** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di LOAD** LINGUAGGIO
Pag. 22 **NEW comando** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Sintassi di NEW** LINGUAGGIO
Pag. 23 **SCRATCH comando** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Sintassi di SCRATCH** LINGUAGGIO
Pag. 24 **RENAME comando** LINGUAGGIO
Pag. 25 **Sintassi di RENAME** LINGUAGGIO
Pag. 25 **VALIDATE comando** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Sintassi di VALIDATE** LINGUAGGIO
Pag. 26 **INITIALIZE comando** LINGUAGGIO
Pag. 27 **Sintassi di INITIALIZE** LINGUAGGIO
Pag. 28 **Usare i file sequenziali** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Movimento controllato** PROGRAMMAZIONE

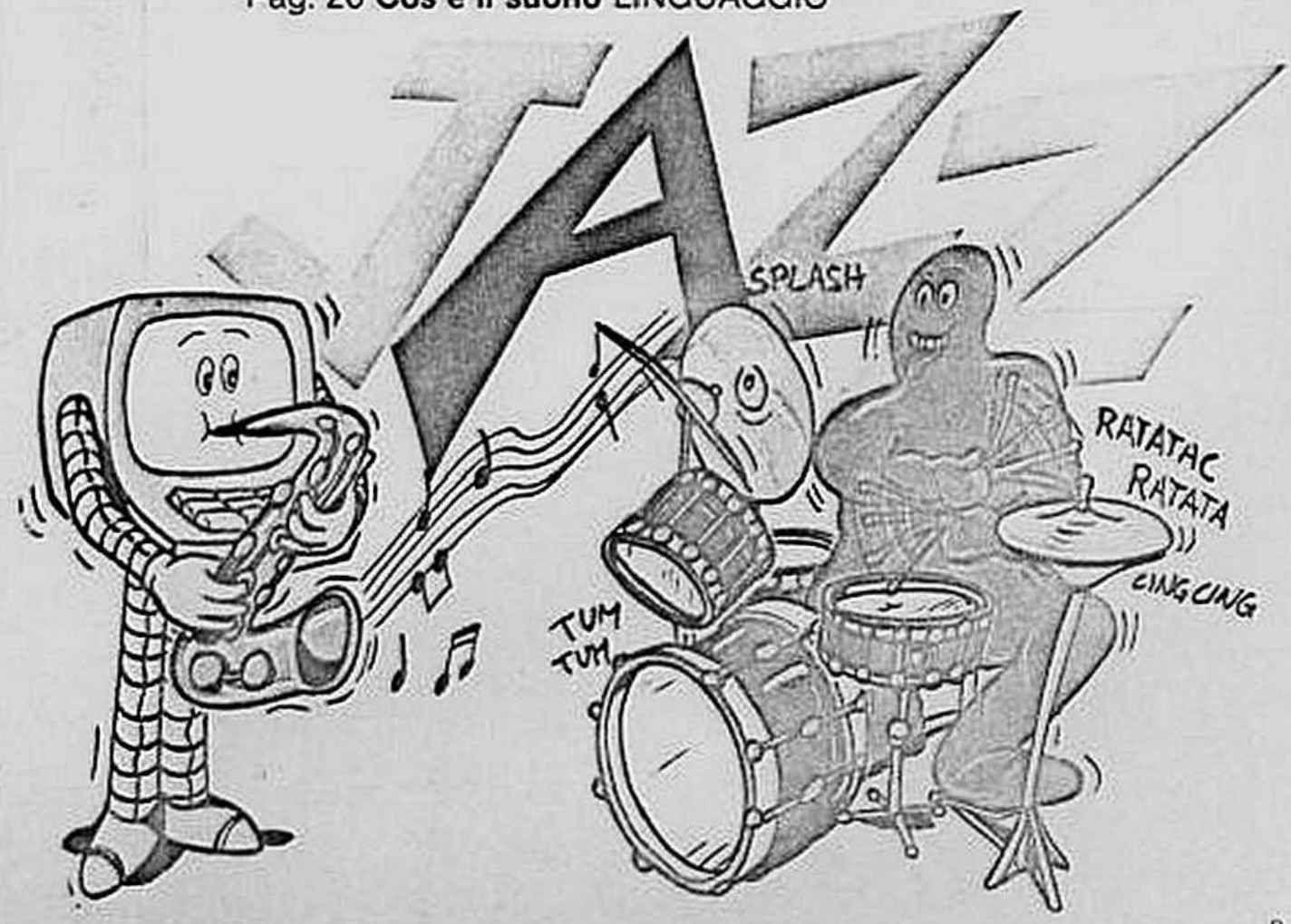
Pag. 2 **La trasmissione dei dati** HARDWARE
Pag. 5 **Il modem** HARDWARE
Pag. 6 **Accoppiatori acustici** HARDWARE
Pag. 9 **Come avviene il collegamento di un modem** HARDWARE
Pag. 10 **I collegamenti in reti** HARDWARE
Pag. 11 **Le banche dati** HARDWARE
Pag. 14 **Le funzioni trigonometriche** LINGUAGGIO
Pag. 16 **SIN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Sintassi di SIN** LINGUAGGIO
Pag. 19 **COS funzione** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di COS** LINGUAGGIO
Pag. 20 **TAN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Sintassi di TAN** LINGUAGGIO
Pag. 21 **ATN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di ATN** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Programmazione strutturata** PROGRAMMAZIONE
Pag. 25 **Sequenza** PROGRAMMAZIONE
Pag. 25 **IF ... THEN ... ELSE** PROGRAMMAZIONE
Pag. 27 **DO WHILE** PROGRAMMAZIONE
Pag. 28 **Programmi a menu** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Lezione di trigonometria** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **Inconvenienti e manutenzione** HARDWARE
Pag. 3 **La tastiera** HARDWARE
Pag. 4 **Il computer** HARDWARE
Pag. 6 **Il drive e il registratore** HARDWARE

INDICE GENERALE

Pag. 6 **Il TV o il monitor** HARDWARE
Pag. 9 **La stampante** HARDWARE
Pag. 10 **I cavi di connessione** HARDWARE
Pag. 12 **Interpreti e compilatori** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Rappresentazione dei numeri** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Funzioni numeriche** LINGUAGGIO
Pag. 21 **EXP funzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di EXP** LINGUAGGIO
Pag. 21 **LOG funzione** LINGUAGGIO
Pag. 22 **Sintassi di LOG** LINGUAGGIO
Pag. 22 **DEF FN funzione** LINGUAGGIO
Pag. 27 **Sintassi di DEF FN** LINGUAGGIO
Pag. 28 **Disegno di un grafico** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Programma finanziario** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **La musica elettronica** HARDWARE
Pag. 6 **Il sintetizzatore** HARDWARE
Pag. 11 **La generazione del suono** HARDWARE
Pag. 12 **Il suono e il computer** HARDWARE
Pag. 14 **La produzione dei suoni** HARDWARE
Pag. 18 **Il suono e il Commodore 64** HARDWARE
Pag. 20 **Cos'è il suono** LINGUAGGIO



INDICE GENERALE

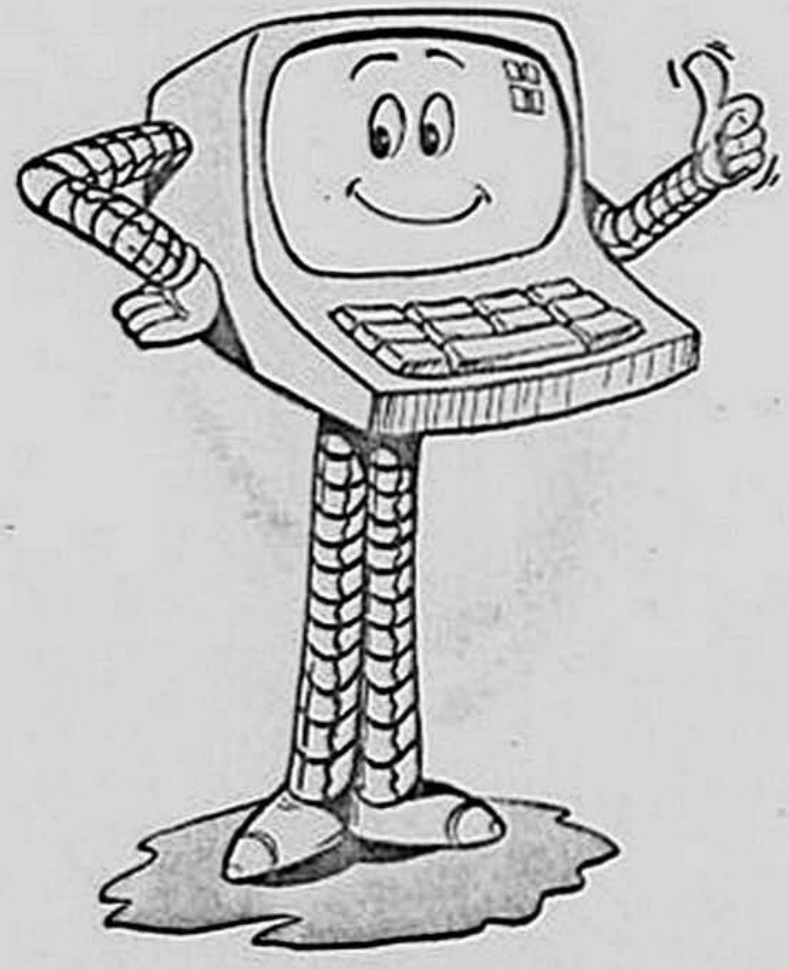
Pag. 21 **Il suono** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Generatore di inviluppo del suono** LINGUAGGIO
Pag. 23 **Struttura del suono** LINGUAGGIO
Pag. 25 **Le onde** LINGUAGGIO
Pag. 26 **Le note** LINGUAGGIO
Pag. 28 **Programmi sonori** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Suono e immagini** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Scala musicale** PROGRAMMAZIONE

Pag. 2 **La CPU** HARDWARE
Pag. 4 **Organizzazione esterna di una CPU** HARDWARE
Pag. 5 **Organizzazione interna di una CPU** HARDWARE
Pag. 8 **I Bus** HARDWARE
Pag. 10 **Il linguaggio macchina** LINGUAGGIO
Pag. 13 **Svantaggi e vantaggi dell'Assembler** LINGUAGGIO
Pag. 18 **SYS comando** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Sintassi di SYS** LINGUAGGIO
Pag. 20 **USR funzione** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Sintassi di USR** LINGUAGGIO
Pag. 22 **La numerazione esadecimale** PROGRAMMAZIONE
Pag. 22 **Alla scoperta dell'Assembler** PROGRAMMAZIONE
Pag. 23 **Come memorizzare i programmi in L.M.** PROGRAMMAZ.
Pag. 26 **Esempi Assembler** PROGRAMMAZIONE
Pag. 30 **Linguaggio macchina per stampare dove vuoi** PROGRAM.

Pag. 2 **Moderni dispositivi di Input** HARDWARE
Pag. 3 **Mouse** HARDWARE
Pag. 4 **Trackball** HARDWARE
Pag. 5 **Touch-Screen** HARDWARE
Pag. 6 **Software di ausilio** LINGUAGGIO
Pag. 10 **Supporti commerciali** LINGUAGGIO
Pag. 12 **Word Processor** LINGUAGGIO
Pag. 13 **Fogli elettronici** LINGUAGGIO
Pag. 15 **Data Base** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Tecniche di indirizzamento** LINGUAGGIO
Pag. 17 **Indirizzamento implicito** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Indirizzamento immediato** LINGUAGGIO
Pag. 18 **Indirizzamento assoluto** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Indirizzamento diretto** LINGUAGGIO
Pag. 19 **Indirizzamento relativo** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Indirizzamento indicizzato** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Indirizzamento indiretto** LINGUAGGIO
Pag. 21 **Incremento decremento** LINGUAGGIO
Pag. 22 **I cicli** LINGUAGGIO
Pag. 22 **I confronti** LINGUAGGIO

INDICE GENERALE

Pag. 23 **I salti** LINGUAGGIO
Pag. 28 **Tool di programmazione** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Velocità del linguaggio macchina** PROGRAMMAZIONE
Pag. 2 **I computer del futuro** HARDWARE
Pag. 3 **I calcolatori del passato** HARDWARE
Pag. 5 **Uno sguardo al futuro** HARDWARE
Pag. 6 **I computer a superconduttori** HARDWARE
Pag. 8 **I computer paralleli** HARDWARE
Pag. 8 **Intelligenza artificiale** HARDWARE
Pag. 10 **Risparmiare tempo e memoria** LINGUAGGIO
Pag. 12 **Come lavora il BASIC: i puntatori** LINGUAGGIO
Pag. 14 **La memorizzazione dei programmi** LINGUAGGIO
Pag. 20 **Gli interrupt** LINGUAGGIO
Pag. 24 **Usare la ROM** PROGRAMMAZIONE
Pag. 28 **Un semplice confronto** PROGRAMMAZIONE
Pag. 31 **Print senza PRINT** PROGRAMMAZIONE



Fasc. 15 Pag. 6 **Accoppiatori acustici**
Fasc. 3 Pag. 6 **Binario**
Fasc. 3 Pag. 6 **Bit**
Fasc. 12 Pag. 10 **CAD/CAM**
Fasc. 3 Pag. 8 **Cenni storici sulla nascita del computer**
Fasc. 1 Pag. 19 **CLR/HOME**
Fasc. 6 Pag. 16 **Combinazioni colori margine e schermo**
Fasc. 15 Pag. 9 **Come avviene il collegamento di un modem**
Fasc. 9 Pag. 4 **Come controllare un joystick**
Fasc. 14 Pag. 5 **Come funziona un drive**
Fasc. 13 Pag. 4 **Come funziona un plotter**
Fasc. 11 Pag. 4 **Come insegnare ad un robot**
Fasc. 4 Pag. 7 **Come ricorda un computer**
Fasc. 11 Pag. 2 **Cos'è un robot**
Fasc. 1 Pag. 18 **CRSR**
Fasc. 1 Pag. 14 **CTRL**
Fasc. 3 Pag. 8 **Esadecimale**
Fasc. 2 Pag. 6 **Floppy disk drive**
Fasc. 6 Pag. 13 **Gli attributi e i colori**
Fasc. 8 Pag. 8 **Header i dati su nastro**
Fasc. 18 Pag. 8 **I bus**
Fasc. 20 Pag. 3 **I calcolatori del passato**
Fasc. 16 Pag. 10 **I cavi di connessione**
Fasc. 15 Pag. 10 **I collegamenti in reti**
Fasc. 20 Pag. 6 **I computer a superconduttori**
Fasc. 20 Pag. 2 **I computer del futuro**
Fasc. 20 Pag. 8 **I computer paralleli**
Fasc. 8 Pag. 3 **I supporti magnetici**
Fasc. 3 Pag. 5 **Il bus**
Fasc. 10 Pag. 11 **Il codice ASCII**
Fasc. 5 Pag. 4 **Il codice ASCII**
Fasc. 16 Pag. 4 **Il computer**
Fasc. 16 Pag. 6 **Il drive e il registratore**
Fasc. 15 Pag. 5 **Il modem**
Fasc. 13 Pag. 2 **Il plotter**
Fasc. 8 Pag. 2 **Il registratore**
Fasc. 5 Pag. 7 **Il set dei caratteri**
Fasc. 17 Pag. 6 **Il sintetizzatore**
Fasc. 17 Pag. 18 **Il suono e il Commodore 64**
Fasc. 17 Pag. 12 **Il suono e il computer**
Fasc. 1 Pag. 6 **Il tuo computer: cos'è e come funziona**
Fasc. 16 Pag. 6 **Il TV o il monitor**
Fasc. 16 Pag. 2 **Inconvenienti e manutenzione**
Fasc. 9 Pag. 7 **Informazioni analogiche e digitali: interfaccia**
Fasc. 1 Pag. 17 **INST/DEL**

INDICE ANALITICO

Fasc. 20 Pag. 8 **Intelligenza artificiale**
Fasc. 10 Pag. 9 **Interfaccia stampante**
Fasc. 2 Pag. 11 **Joystick**
Fasc. 18 Pag. 2 **La CPU**
Fasc. 3 Pag. 2 **La CPU: un grande direttore**
Fasc. 17 Pag. 11 **La generazione del suono**
Fasc. 4 Pag. 2 **La memoria**
Fasc. 17 Pag. 2 **La musica elettronica**
Fasc. 12 Pag. 6 **La penna ottica**
Fasc. 17 Pag. 14 **La produzione dei suoni**
Fasc. 10 Pag. 2 **La stampante**
Fasc. 16 Pag. 9 **La stampante**
Fasc. 1 Pag. 10 **La tastiera**
Fasc. 16 Pag. 3 **La tastiera**
Fasc. 12 Pag. 2 **La tavoletta grafica**
Fasc. 15 Pag. 2 **La trasmissione dei dati**
Fasc. 15 Pag. 11 **Le banche dati**
Fasc. 4 Pag. 9 **Le mappe di memoria**
Fasc. 2 Pag. 2 **Le periferiche del Commodore 64**
Fasc. 7 Pag. 2 **Le porte**
Fasc. 14 Pag. 7 **Manutenzione dei dischetti**
Fasc. 2 Pag. 12 **Modem**
Fasc. 19 Pag. 2 **Moderni dispositivi di INPUT**
Fasc. 19 Pag. 3 **Mouse**
Fasc. 18 Pag. 4 **Organizzazione esterna di una CPU**
Fasc. 18 Pag. 5 **Organizzazione interna di una CPU**
Fasc. 9 Pag. 2 **Paddle e joystick**
Fasc. 2 Pag. 10 **Penna ottica**
Fasc. 4 Pag. 5 **RAM e ROM**
Fasc. 2 Pag. 5 **Registratore**
Fasc. 1 Pag. 16 **RESTORE**
Fasc. 1 Pag. 11 **RETURN**
Fasc. 2 Pag. 13 **Robot**
Fasc. 1 Pag. 15 **RUN STOP**
Fasc. 13 Pag. 7 **Scegliere un plotter**
Fasc. 5 Pag. 2 **Schema e funzionamento dei tipi di tastiera**
Fasc. 6 Pag. 11 **Schermo e memoria video**
Fasc. 1 Pag. 12 **SHIFT**
Fasc. 2 Pag. 7 **Stampante**
Fasc. 10 Pag. 5 **Stampanti a margherita**
Fasc. 10 Pag. 7 **Stampanti ad aghi**
Fasc. 10 Pag. 9 **Stampanti termiche ed elettrostatiche**
Fasc. 11 Pag. 6 **Sviluppi futuri**
Fasc. 5 Pag. 5 **Tasti e tastiere**
Fasc. 1 Pag. 13 **Tasto Commodore**

INDICE ANALITICO

Fasc. 2 Pag. 9 **Tavola grafica**
Fasc. 6 Pag. 2 **Televisori e monitor**
Fasc. 19 Pag. 5 **Touch-screen**
Fasc. 19 Pag. 4 **Trackball**
Fasc. 7 Pag. 5 **Trasmissione seriale e parallela**
Fasc. 2 Pag. 4 **TV e monitor**
Fasc. 14 Pag. 2 **Unità a disco**
Fasc. 20 Pag. 5 **Uno sguardo al futuro**
Fasc. 2 Pag. 8 **Plotter**
Fasc. 1 Pag. 2 **Personaggi VIDEO BASIC**

Fasc. 4 Pag. 20 **ABS funzione**
Fasc. 12 Pag. 12 **Alta risoluzione**
Fasc. 7 Pag. 13 **AND**
Fasc. 5 Pag. 10 **ASC funzione**
Fasc. 15 Pag. 21 **ATN funzione**
Fasc. 5 Pag. 12 **CHR$ funzione**
Fasc. 10 Pag. 19 **CLOSE istruzione**
Fasc. 7 Pag. 24 **CLR comando**
Fasc. 10 Pag. 22 **CMD istruzione**
Fasc. 14 Pag. 14 **Comandi DOS**
Fasc. 12 Pag. 17 **Come entrare in alta risoluzione**
Fasc. 20 Pag. 12 **Come lavora il BASIC: i puntatori**
Fasc. 7 Pag. 17 **CONTINUE comando**
Fasc. 15 Pag. 19 **COS funzione**
Fasc. 17 Pag. 20 **Cos'è il suono**
Fasc. 19 Pag. 15 **Data Base**
Fasc. 16 Pag. 22 **DEF FN funzione**
Fasc. 11 Pag. 10 **Definizione caratteri**
Fasc. 8 Pag. 13 **DIM istruzione**
Fasc. 2 Pag. 23 **END istruzione**
Fasc. 16 Pag. 21 **EXP funzione**
Fasc. 19 Pag. 13 **Fogli elettronici**
Fasc. 5 Pag. 19 **FOR, TO, STEP, NEXT**
Fasc. 4 Pag. 25 **FRE funzione**
Fasc. 6 Pag. 18 **Funzioni di controllo della stampa su video**
Fasc. 16 Pag. 20 **Funzioni numeriche**
Fasc. 17 Pag. 23 **Generatore di inviluppo del suono**
Fasc. 5 Pag. 14 **GET istruzione**
Fasc. 20 Pag. 20 **Gli interrupt**
Fasc. 9 Pag. 10 **Gli operatori di stringa**
Fasc. 7 Pag. 8 **Gli operatori logici**
Fasc. 13 Pag. 12 **GOSUB, RETURN istruzioni**
Fasc. 3 Pag. 14 **GOTO istruzione**
Fasc. 10 Pag. 14 **I canali**

INDICE ANALITICO

Fasc. 19 Pag. 22 **I cicli**
Fasc. 19 Pag. 22 **I confronti**
Fasc. 14 Pag. 12 **I file**
Fasc. 19 Pag. 23 **I salti**
Fasc. 1 Pag. 20 **I tipi di informazione**
Fasc. 3 Pag. 18 **IF THEN istruzione**
Fasc. 14 Pag. 10 **Il DOS**
Fasc. 18 Pag. 10 **Il linguaggio macchina**
Fasc. 12 Pag. 18 **Il punto**
Fasc. 17 Pag. 21 **Il suono**
Fasc. 19 Pag. 21 **Incremento/decremento**
Fasc. 19 Pag. 18 **Indirizzamento assoluto**
Fasc. 19 Pag. 19 **Indirizzamento diretto**
Fasc. 19 Pag. 18 **Indirizzamento immediato**
Fasc. 19 Pag. 17 **Indirizzamento implicito**
Fasc. 19 Pag. 20 **Indirizzamento indicizzato**
Fasc. 19 Pag. 20 **Indirizzamento indiretto**
Fasc. 19 Pag. 19 **Indirizzamento relativo**
Fasc. 14 Pag. 26 **INITIALIZE comando**
Fasc. 2 Pag. 17 **INPUT**
Fasc. 4 Pag. 17 **INT funzione**
Fasc. 16 Pag. 12 **Interpreti e compilatori**
Fasc. 12 Pag. 14 **La grafica**
Fasc. 20 Pag. 14 **La memorizzazione dei programmi**
Fasc. 12 Pag. 21 **La retta**
Fasc. 1 Pag. 27 **La sintassi delle istruzioni**
Fasc. 1 Pag. 21 **Le costanti**
Fasc. 4 Pag. 12 **Le funzioni**
Fasc. 15 Pag. 14 **Le funzioni trigonometriche**
Fasc. 17 Pag. 26 **Le note**
Fasc. 17 Pag. 25 **Le onde**
Fasc. 1 Pag. 22 **Le variabili**
Fasc. 9 Pag. 16 **LEFT$**, RIGHT$ funzioni
Fasc. 9 Pag. 11 **LEN funzione**
Fasc. 1 Pag. 24 **LET comando**
Fasc. 2 Pag. 20 **LIST**
Fasc. 14 Pag. 18 **LOAD comando**
Fasc. 8 Pag. 21 **LOAD istruzione/comando**
Fasc. 16 Pag. 21 **LOG funzione**
Fasc. 9 Pag. 21 **MID$** funzione
Fasc. 7 Pag. 18 **NEW comando**
Fasc. 14 Pag. 22 **NEW comando**
Fasc. 7 Pag. 9 **NOT**
Fasc. 7 Pag. 20 **ON GOTO istruzione**
Fasc. 13 Pag. 20 **ON ... GOSUB istruzione**

Fasc. 10 Pag. 15 **OPEN comando**
Fasc. 2 Pag. 14 **Operatori aritmetici**
Fasc. 2 Pag. 15 **Operatori relazionali**
Fasc. 7 Pag. 11 **OR**
Fasc. 2 Pag. 16 **Parentesi e priorità**
Fasc. 5 Pag. 18 **PAUSA**
Fasc. 4 Pag. 24 **PEEK funzione**
Fasc. 4 Pag. 21 **π (pi greco)**
Fasc. 4 Pag. 22 **POKE comando**
Fasc. 6 Pag. 22 **POS funzione**
Fasc. 10 Pag. 18 **PRINT #** istruzione
Fasc. 1 Pag. 27 **PRINT comando**
Fasc. 7 Pag. 14 **Priorità degli operatori logici**
Fasc. 3 Pag. 23 **Pulire lo schermo**
Fasc. 16 Pag. 17 **Rappresentazione dei numeri**
Fasc. 11 Pag. 13 **READ/DATA istruzioni**
Fasc. 3 Pag. 12 **REM istruzione**
Fasc. 14 Pag. 24 **RENAME comando**
Fasc. 11 Pag. 18 **RESTORE istruzione**
Fasc. 20 Pag. 10 **Risparmiare tempo e memoria**
Fasc. 6 Pag. 24 **RND funzione**
Fasc. 2 Pag. 22 **RUN**
Fasc. 14 Pag. 14 **SAVE comando/istruzione**
Fasc. 8 Pag. 19 **SAVE istruzione/comando**
Fasc. 14 Pag. 23 **SCRATCH comando**
Fasc. 4 Pag. 19 **SGN funzione**
Fasc. 15 Pag. 16 **SIN funzione**
Fasc. 4 Pag. 14 **Sintassi delle funzioni**
Fasc. 5 Pag. 11 **Sintassi di ASC**
Fasc. 15 Pag. 21 **Sintassi di ATN**
Fasc. 5 Pag. 14 **Sintassi di CHR$**
Fasc. 10 Pag. 21 **Sintassi di CLOSE**
Fasc. 10 Pag. 23 **Sintassi di CMD**
Fasc. 7 Pag. 17 **Sintassi di CONTINUE**
Fasc. 15 Pag. 19 **Sintassi di COS**
Fasc. 16 Pag. 27 **Sintassi di DEF FN**
Fasc. 8 Pag. 18 **Sintassi di DIM**
Fasc. 16 Pag. 21 **Sintassi di EXP**
Fasc. 5 Pag. 23 **Sintassi di FOR/NEXT**
Fasc. 5 Pag. 17 **Sintassi di GET**
Fasc. 13 Pag. 19 **Sintassi di GOSUB**
Fasc. 3 Pag. 17 **Sintassi di GOTO**
Fasc. 3 Pag. 22 **Sintassi di IF THEN**
Fasc. 14 Pag. 27 **Sintassi di INITIALIZE**
Fasc. 2 Pag. 19 **Sintassi di INPUT**

Fasc. 9 Pag. 20 **Sintassi di LEFT$, RIGHT$**
Fasc. 9 Pag. 12 **Sintassi di LEN**
Fasc. 1 Pag. 27 **Sintassi di LET**
Fasc. 2 Pag. 21 **Sintassi di LIST**
Fasc. 8 Pag. 23 **Sintassi di LOAD**
Fasc. 14 Pag. 21 **Sintassi di LOAD**
Fasc. 16 Pag. 22 **Sintassi di LOG**
Fasc. 9 Pag. 23 **Sintassi di MID$**
Fasc. 7 Pag. 19 **Sintassi di NEW**
Fasc. 14 Pag. 23 **Sintassi di NEW**
Fasc. 7 Pag. 22 **Sintassi di ON GOTO**
Fasc. 13 Pag. 21 **Sintassi di ON ... GOSUB**
Fasc. 10 Pag. 17 **Sintassi di OPEN**
Fasc. 6 Pag. 23 **Sintassi di POS**
Fasc. 1 Pag. 29 **Sintassi di PRINT**
Fasc. 10 Pag. 19 **Sintassi di PRINT #**
Fasc. 3 Pag. 14 **Sintassi di REM**
Fasc. 14 Pag. 25 **Sintassi di RENAME**
Fasc. 11 Pag. 19 **Sintassi di RESTORE**
Fasc. 13 Pag. 19 **Sintassi di RETURN**
Fasc. 6 Pag. 25 **Sintassi di RND**
Fasc. 2 Pag. 23 **Sintassi di RUN**
Fasc. 8 Pag. 21 **Sintassi di SAVE**
Fasc. 14 Pag. 16 **Sintassi di SAVE**
Fasc. 14 Pag. 24 **Sintassi di SCRATCH**
Fasc. 15 Pag. 18 **Sintassi di SIN**
Fasc. 6 Pag. 20 **Sintassi di SPC**
Fasc. 7 Pag. 16 **Sintassi di STOP**
Fasc. 9 Pag. 16 **Sintassi di STR$**
Fasc. 18 Pag. 19 **Sintassi di SYS**
Fasc. 6 Pag. 22 **Sintassi di TAB**
Fasc. 15 Pag. 20 **Sintassi di TAN**
Fasc. 18 Pag. 21 **Sintassi di USR**
Fasc. 9 Pag. 14 **Sintassi di VAL**
Fasc. 14 Pag. 26 **Sintassi di VALIDATE**
Fasc. 8 Pag. 24 **Sintassi di VERIFY**
Fasc. 14 Pag. 17 **Sintassi di VERIFY**
Fasc. 11 Pag. 17 **Sintassi istruzione DATA**
Fasc. 11 Pag. 17 **Sintassi istruzione READ**
Fasc. 19 Pag. 6 **Software di ausilio**
Fasc. 13 Pag. 10 **Sottoprogrammi**
Fasc. 6 Pag. 18 **SPC funzione**
Fasc. 4 Pag. 15 **SQR funzione**
Fasc. 7 Pag. 15 **STOP istruzione**
Fasc. 9 Pag. 15 **STR$ funzione**

Fasc. 17 Pag. 23 **Struttura del suono**
Fasc. 19 Pag. 10 **Supporti commerciali**
Fasc. 18 Pag. 13 **Svantaggi e vantaggi dell'Assembler**
Fasc. 18 Pag. 18 **SYS comando**
Fasc. 6 Pag. 20 **TAB funzione**
Fasc. 7 Pag. 14 **Tabella della verità di AND**
Fasc. 7 Pag. 11 **Tabella della verità di NOT**
Fasc. 7 Pag. 12 **Tabella della verità di OR**
Fasc. 15 Pag. 20 **TAN funzione**
Fasc. 19 Pag. 17 **Tecniche di indirizzamento**
Fasc. 7 Pag. 22 **TI funzione**
Fasc. 7 Pag. 24 **TI$ funzione**
Fasc. 18 Pag. 20 **USR funzione**
Fasc. 9 Pag. 13 **VAL funzione**
Fasc. 14 Pag. 25 **VALIDATE comando**
Fasc. 14 Pag. 17 **VERIFY comando**
Fasc. 8 Pag. 24 **VERIFY istruzione**
Fasc. 8 Pag. 12 **Vettori e matrici**
Fasc. 19 Pag. 12 **Word Processor**

Fasc. 5 Pag. 29 **Scomposizione in fattori primi**
Fasc. 18 Pag. 22 **Alla scoperta dell'Assembler**
Fasc. 12 Pag. 24 **Animazione**
Fasc. 7 Pag. 26 **Applicazione degli operatori logici**
Fasc. 7 Pag. 28 **Applicazione dell'istruzione ON GOTO**
Fasc. 8 Pag. 31 **Battaglia navale**
Fasc. 11 Pag. 20 **Calendario**
Fasc. 9 Pag. 30 **Capitali e interessi**
Fasc. 12 Pag. 26 **Codici dello schermo**
Fasc. 18 Pag. 23 **Come memorizzare i programmi in L.M.**
Fasc. 3 Pag. 24 **Come scrivere i programmi**
Fasc. 4 Pag. 26 **Contatore e cicli controllati**
Fasc. 11 Pag. 25 **Definizione di un carattere**
Fasc. 16 Pag. 28 **Disegno di un grafico**
Fasc. 15 Pag. 27 **DO WHILE**
Fasc. 18 Pag. 26 **Esempi Assembler**
Fasc. 5 Pag. 24 **I cicli automatici**
Fasc. 2 Pag. 26 **I diagrammi a blocchi**
Fasc. 15 Pag. 25 **IF ... THEN ... ELSE**
Fasc. 6 Pag. 26 **Il modo virgolette**
Fasc. 2 Pag. 30 **Il tuo primo programma**
Fasc. 11 Pag. 30 **Indicativo presente verbi in are**
Fasc. 18 Pag. 22 **La numerazione esadecimale**
Fasc. 3 Pag. 27 **Le decisioni**
Fasc. 2 Pag. 25 **Le fasi del programma**

INDICE ANALITICO

Fasc. 15 Pag. 31 **Lezione di trigonometria**
Fasc. 18 Pag. 30 **Linguaggio macchina per stampare dove vuoi**
Fasc. 6 Pag. 30 **Lista della spesa**
Fasc. 12 Pag. 28 **Mappa memoria colore**
Fasc. 12 Pag. 25 **Mappa memoria video (schermo)**
Fasc. 1 Pag. 30 **Modo diretto**
Fasc. 1 Pag. 31 **Modo programma**
Fasc. 14 Pag. 31 **Movimento controllato**
Fasc. 12 Pag. 30 **Movimento di un carattere**
Fasc. 9 Pag. 24 **Operazioni sulle stringhe**
Fasc. 10 Pag. 31 **Ordinamento alfabetico**
Fasc. 13 Pag. 24 **Ordinamento per scambi**
Fasc. 10 Pag. 25 **OUT su stampante**
Fasc. 20 Pag. 31 **éPRINT senza PRINT**
Fasc. 7 Pag. 30 **Programma a menu**
Fasc. 16 Pag. 30 **Programma finanziario**
Fasc. 1 Pag. 30 **Programmare**
Fasc. 15 Pag. 22 **Programmazione strutturata**
Fasc. 15 Pag. 28 **Programmi a menu**
Fasc. 17 Pag. 28 **Programmi sonori**
Fasc. 5 Pag. 24 **Quadrati e cubi**
Fasc. 17 Pag. 31 **Scala musicale**
Fasc. 2 Pag. 27 **Scrivere il programma**
Fasc. 15 Pag. 25 **Sequenza**
Fasc. 9 Pag. 28 **Settemezzo**
Fasc. 13 Pag. 27 **Shell sort**
Fasc. 13 Pag. 22 **SORT**
Fasc. 17 Pag. 30 **Suono e immagini**
Fasc. 5 Pag. 26 **Tavola pitagorica**
Fasc. 13 Pag. 31 **Telescrivente**
Fasc. 19 Pag. 28 **Tool di programmazione**
Fasc. 20 Pag. 28 **Un semplice confronto**
Fasc. 14 Pag. 28 **Usare i file sequenziali**
Fasc. 20 Pag. 24 **Usare la ROM**
Fasc. 8 Pag. 26 **Uso di vettori e matrici**
Fasc. 19 Pag. 31 **Velocità del linguaggio macchina**

Fasc. 4 Pag. 20 **ABS funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 6 **Accoppiatori acustici** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 22 **Alla scoperta dell'Assembler** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 12 Pag. 12 **Alta risoluzione** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 13 **AND** LINGUAGGIO
Fasc. 12 Pag. 24 **Animazione** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 7 Pag. 26 **Applicazione degli operatori logici** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 7 Pag. 28 **Applicazione dell'istruzione ON GOTO** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 5 Pag. 10 **ASC funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 21 **ATN funzione** LINGUAGGIO

Fasc. 8 Pag. 31 **Battaglia navale** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 3 Pag. 6 **Binario** HARDWARE
Fasc. 3 Pag. 6 **Bit** HARDWARE

Fasc. 12 Pag. 10 **CAD/CAM** HARDWARE
Fasc. 11 Pag. 20 **Calendario** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 9 Pag. 30 **Capitali e interessi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 3 Pag. 8 **Cenni storici sulla nascita del computer** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 12 **CHR$** funzione LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 19 **CLOSE istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 14 **CLR comando** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 19 **CLR/HOME** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 22 **CMD istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 12 Pag. 26 **Codici dello schermo** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 14 **Comandi DOS** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 16 **Combinazioni colori margine e schermo** HARDWARE
Fasc. 15 Pag. 9 **Come avviene il collegamento di un modem** HARDWARE
Fasc. 9 Pag. 4 **Come controllare un joystick** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 17 **Come entrare in alta risoluzione** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 5 **Come funziona un drive** HARDWARE
Fasc. 13 Pag. 4 **Come funziona un plotter** HARDWARE
Fasc. 11 Pag. 4 **Come insegnare ad un robot** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 12 **Come lavora il BASIC: i puntatori** LINGUAGGIO
Fasc. 18 Pag. 23 **Come memorizzare i programmi in L.M.** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 4 Pag. 7 **Come ricorda un computer** HARDWARE
Fasc. 3 Pag. 24 **Come scrivere i programmi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 4 Pag. 26 **Contatore e cicli controllati** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 7 Pag. 17 **CONTINUE comando** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 19 **COS funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 20 **Cos'è il suono** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 2 **Cos'è un robot** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 18 **CRSR** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 14 **CTRL** HARDWARE

Fasc. 19 Pag. 15 **Data Base** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 22 **DEF FN funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 10 **Definizione caratteri** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 25 **Definizione di un carattere** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 8 Pag. 13 **DIM istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 28 **Disegno di un grafico** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 27 **DO WHILE** PROGRAMMAZIONE

Fasc. 2 Pag. 23 **END istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 8 **Esadecimale** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 26 **Esempi Assembler** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 16 Pag. 21 **EXP funzione** LINGUAGGIO

Fasc. 2 Pag. 6 **Floppy disk drive** HARDWARE
Fasc. 19 Pag. 13 **Fogli elettronici** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 19 **FOR, TO, STEP, NEXT** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 25 **FRE funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 18 **Funzioni di controllo della stampa su video** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 20 **Funzioni numeriche** LINGUAGGIO

Fasc. 17 Pag. 23 **Generatore di inviluppo del suono** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 14 **GET istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 13 **Gli attributi e i colori** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 20 **Gli interrupt** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 10 **Gli operatori di stringa** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 8 **Gli operatori logici** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 12 **GOSUB, RETURN istruzioni** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 14 **GOTO istruzione** LINGUAGGIO

Fasc. 8 Pag. . **Header: i dati su nastro** HARDWARE

Fasc. 18 Pag. 8 **I bus** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 3 **I calcolatori del passato** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 14 **I canali** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 10 **I cavi di connessione** HARDWARE
Fasc. 19 Pag. 22 **I cicli** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 24 **I cicli automatici** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 10 **I collegamenti in reti** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 6 **I computer a superconduttori** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 2 **I computer del futuro** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 8 **I computer paralleli** HARDWARE
Fasc. 19 Pag. 22 **I confronti** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 26 **I diagrammi a blocchi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 12 **I file** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 23 **I salti** LINGUAGGIO

Fasc. 8 Pag. 3 **I supporti magnetici** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 20 **I tipi di informazione** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 18 **IF THEN istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 25 **IF ... THEN ... ELSE** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 3 Pag. 5 **Il bus** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 4 **Il codice ASCII** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 11 **Il codice ASCII** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 4 **Il computer** HARDWARE
Fasc. 14 Pag. 10 **Il DOS** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 6 **Il drive e il registratore** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 10 **Il linguaggio macchina** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 5 **Il modem** HARDWARE
Fasc. 6 Pag. 26 **Il modo virgolette** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 13 Pag. 2 **Il plotter** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 18 **Il punto** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 2 **Il registratore** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 7 **Il set dei caratteri** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 6 **Il sintetizzatore** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 21 **Il suono** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 18 **Il suono e il Commodore 64** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 12 **Il suono e il computer** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 6 **Il tuo computer cos'è e come funziona** HARDWARE
Fasc. 2 Pag. 30 **Il tuo primo programma** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 16 Pag. 6 **Il TV o il monitor** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 2 **Inconvenienti e manutenzione** HARDWARE
Fasc. 19 Pag. 21 **Incremento/decremento** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 30 **Indicativo presente verbi in are** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 19 Pag. 18 **Indirizzamento assoluto** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 19 **Indirizzamento diretto** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 18 **Indirizzamento immediato** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 17 **Indirizzamento implicito** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 20 **Indirizzamento indicizzato** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 20 **Indirizzamento indiretto** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 19 **Indirizzamento relativo** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 7 **Informazioni analogiche e digitali: interfaccia** HARDWARE
Fasc. 14 Pag. 26 **INITIALIZE comando** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 17 **INPUT** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 17 **INST/DEL** HARDWARE
Fasc. 4 Pag. 17 **INT funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 20 Pag. 8 **Intelligenza artificiale** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 9 **Interfaccia stampante** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 12 **Interpreti e compilatori** LINGUAGGIO

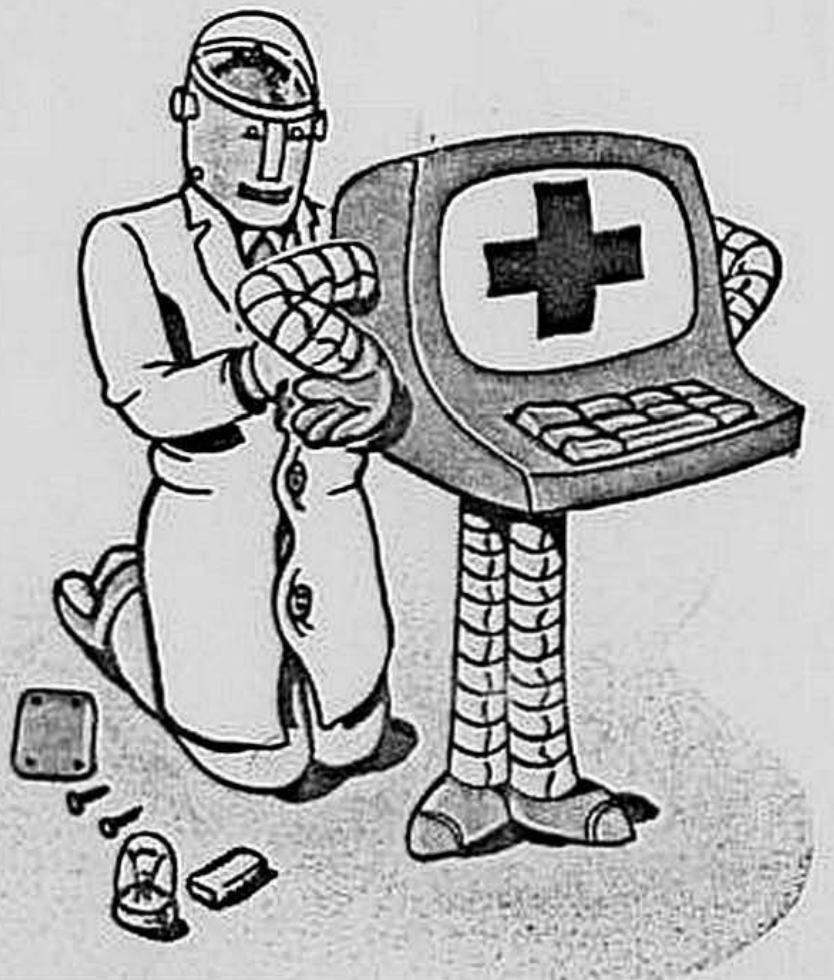
Fasc. 2 Pag. 11 **Joystick** HARDWARE

Fasc. 18 Pag. 2 **La CPU** HARDWARE

Fasc. 3 Pag. 2 **La CPU: un grande direttore** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 11 **La generazione del suono** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 14 **La grafica** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 2 **La memoria** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 14 **La memorizzazione dei programmi** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 2 **La musica elettronica** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 22 **La numerazione esadecimale** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 12 Pag. 6 **La penna ottica** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 14 **La produzione dei suoni** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 21 **La retta** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 27 **La sintassi delle istruzioni** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 2 **La stampante** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 9 **La stampante** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 3 **La tastiera** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 10 **La tastiera** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 2 **La tavoletta grafica** HARDWARE
Fasc. 15 Pag. 2 **La trasmissione dei dati** HARDWARE
Fasc. 15 Pag. 11 **Le banche dati** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 21 **Le costanti** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 27 **Le decisioni** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 2 Pag. 25 **Le fasi del programma** PROGRAMMAZIONE

Fasc. 4 Pag. 12 **Le funzioni** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 14 **Le funzioni trigonometriche** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 9 **Le mappe di memoria** HARDWARE
Fasc. 17 Pag. 26 **Le note** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 25 **Le onde** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 2 **Le periferiche del Commodore 64** HARDWARE
Fasc. 7 Pag. 2 **Le porte** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 22 **Le variabili** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 16 **LEFT$**, RIGHT$ funzioni LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 11 **LEN funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 24 **LET comando** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 31 **Lezione di trigonometria** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 18 Pag. 30 **Linguaggio macchina per stampare dove vuoi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 2 Pag. 20 **LIST** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 30 **Lista della spesa** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 18 **LOAD comando** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 21 **LOAD istruzione/comando** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 21 **LOG funzione** LINGUAGGIO

Fasc. 14 Pag. 7 **Manutenzione dei dischetti** HARDWARE
Fasc. 12 Pag. 28 **Mappa memoria colore** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 12 Pag. 25 **Mappa memoria video (schermo)** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 9 Pag. 21 **MID$** funzione LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 12 **Modem** HARDWARE



Fasc. 19 Pag. 2 **Moderni dispositivi di INPUT** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 30 **Modo diretto** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 1 Pag. 31 **Modo programma** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 19 Pag. 3 **Mouse** HARDWARE
Fasc. 14 Pag. 31 **Movimento controllato** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 12 Pag. 30 **Movimento di un carattere** PROGRAMMAZIONE

Fasc. 7 Pag. 18 **NEW comando** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 22 **NEW comando** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 9 **NOT** LINGUAGGIO

Fasc. 7 Pag. 20 **ON GOTO istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 20 **ON ... GOSUB istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 15 **OPEN comando** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 14 **Operatori aritmetici** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 15 **Operatori relazionali** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 24 **Operazioni sulle stringhe** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 7 Pag. 11 **OR** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 31 **Ordinamento alfabetico** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 13 Pag. 24 **Ordinamento per scambi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 18 Pag. 4 **Organizzazione esterna di una CPU** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 5 **Organizzazione interna di una CPU** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 25 **OUT su stampante** PROGRAMMAZIONE

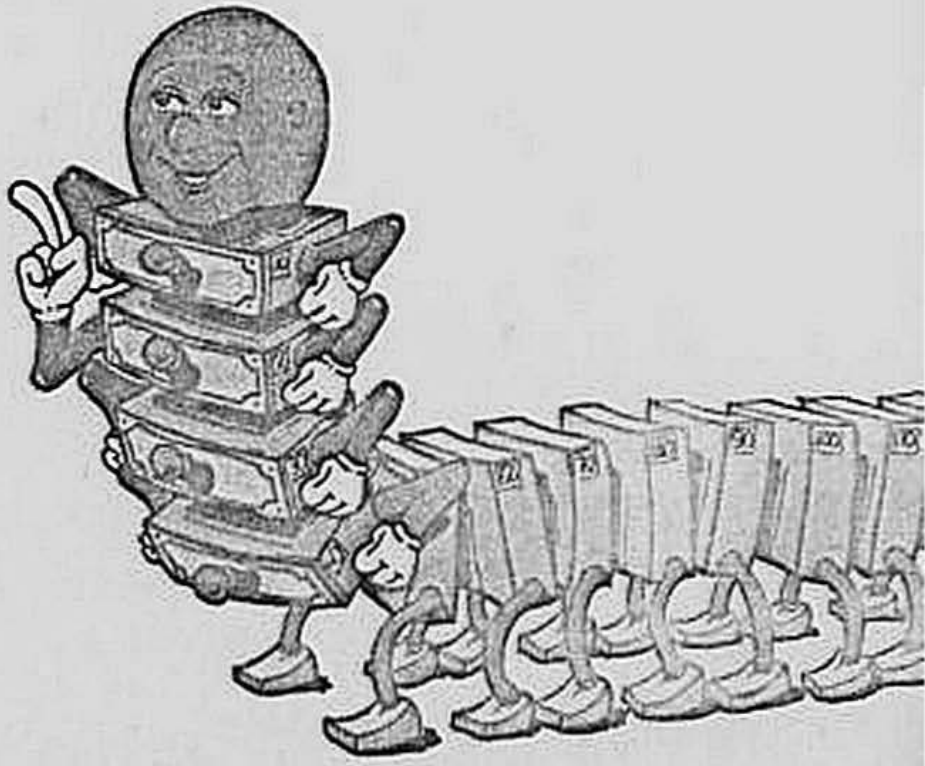
Fasc. 9 Pag. 2 **Paddle e joystick** HARDWARE
Fasc. 2 Pag. 16 **Parentesi e priorità** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 18 **Pausa** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 24 **PEEK funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 10 **Penna ottica** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 2 **Personaggi VIDEO BASIC** INTRODUZIONE
Fasc. 4 Pag. 21 **π (pi greco)** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 8 **PLOTTER** HARDWARE
Fasc. 4 Pag. 22 **POKE comando** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 22 **POS funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 18 **PRINT #** istruzione LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 27 **PRINT comando** LINGUAGGIO
Fasc. 20 Pag. 31 **PRINT senza PRINT** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 7 Pag. 14 **Priorità degli operatori logici** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 30 **Programma a menu** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 16 Pag. 30 **Programma finanziario** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 1 Pag. 30 **Programmare** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 22 **Programmazione strutturata** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 28 **Programmi a menu** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 17 Pag. 28 **Programmi sonori** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 3 Pag. 23 **Pulire lo schermo** LINGUAGGIO

Fasc. 5 Pag. 24 **Quadrati e cubi** PROGRAMMAZIONE

Fasc. 4 Pag. 5 **RAM e ROM** HARDWARE
Fasc. 16 Pag. 17 **Rappresentazione dei numeri** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 13 **READ/DATA istruzioni** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 5 **Registratore** HARDWARE
Fasc. 3 Pag. 12 **REM istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 24 **RENAME comando** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 16 **RESTORE** HARDWARE
Fasc. 11 Pag. 18 **RESTORE istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 11 **RETURN** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 10 **Risparmiare tempo e memoria** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 24 **RND funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 13 **Robot** HARDWARE
Fasc. 2 Pag. 22 **RUN** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 15 **RUN STOP** HARDWARE

Fasc. 14 Pag. 14 **SAVE comando/istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 19 **SAVE istruzione/comando** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 31 **Scala musicale** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 13 Pag. 7 **Scegliere un plotter** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 2 **Schema e funzionamento dei tipi di tastiera** HARDWARE
Fasc. 6 Pag. 11 **Schermo e memoria video** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 12 **SHIFT** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 29 **Scomposizione in fattori primi** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 23 **SCRATCH comando** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 27 **Scrivere il programma** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 25 **Sequenza** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 9 Pag. 28 **Settemezzo** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 4 Pag. 19 **SGN funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 27 **SHELL SORT** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 15 Pag. 16 **SIN funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 14 **Sintassi delle funzioni** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 11 **Sintassi di ASC** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 21 **Sintassi di ATN** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 14 **Sintassi di CHR$** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 21 **Sintassi di CLOSE** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 23 **Sintassi di CMD** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 17 **Sintassi di CONTINUE** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 19 **Sintassi di COS** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 27 **Sintassi di DEF FN** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 18 **Sintassi di DIM** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 21 **Sintassi di EXP** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 23 **Sintassi di FOR NEXT** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 17 **Sintassi di GET** LINGUAGGIO

Fasc. 13 Pag. 19 **Sintassi di GOSUB** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 17 **Sintassi di GOTO** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 22 **Sintassi di IF THEN** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 27 **Sintassi di INITIALIZE** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 19 **Sintassi di INPUT** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 20 **Sintassi di LEFT$, RIGHT$** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 12 **Sintassi di LEN** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 27 **Sintassi di LET** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 21 **Sintassi di LIST** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 23 **Sintassi di LOAD** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 21 **Sintassi di LOAD** LINGUAGGIO
Fasc. 16 Pag. 22 **Sintassi di LOG** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 23 **Sintassi di MID$** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 19 **Sintassi di NEW** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 23 **Sintassi di NEW** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 22 **Sintassi di ON GOTO** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 21 **Sintassi di ON ... GOSUB** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 17 **Sintassi di OPEN** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 23 **Sintassi di POS** LINGUAGGIO
Fasc. 1 Pag. 29 **Sintassi di PRINT** LINGUAGGIO
Fasc. 10 Pag. 19 **Sintassi di PRINT #** LINGUAGGIO
Fasc. 3 Pag. 14 **Sintassi di REM** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 25 **Sintassi di RENAME** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 19 **Sintassi di RESTORE** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 19 **Sintassi di RETURN** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 25 **Sintassi di RND** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 23 **Sintassi di RUN** LINGUAGGIO



Fasc. 8 Pag. 21 **Sintassi di SAVE** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 16 **Sintassi di SAVE** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 24 **Sintassi di SCRATCH** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 18 **Sintassi di SIN** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 20 **Sintassi di SPC** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 16 **Sintassi di STOP** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 16 **Sintassi di STR$** LINGUAGGIO
Fasc. 18 Pag. 19 **Sintassi di SYS** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 22 **Sintassi di TAB** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 20 **Sintassi di TAN** LINGUAGGIO
Fasc. 18 Pag. 21 **Sintassi di USR** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 14 **Sintassi di VAL** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 26 **Sintassi di VALIDATE** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 24 **Sintassi di VERIFY** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 17 **Sintassi di VERIFY** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 17 **Sintassi istruzione DATA** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 17 **Sintassi istruzione READ** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 6 **Software di ausilio** LINGUAGGIO
Fasc. 13 Pag. 22 **SORT** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 13 Pag. 10 **Sottoprogrammi** LINGUAGGIO
Fasc. 6 Pag. 18 **SPC funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 4 Pag. 15 **SQR funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 2 Pag. 7 **Stampante** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 5 **Stampanti a margherita** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 7 **Stampanti ad aghi** HARDWARE
Fasc. 10 Pag. 9 **Stampanti termiche ed elettrostatiche** HARDWARE
Fasc. 7 Pag. 15 **STOP istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 9 Pag. 15 **STR$** funzione LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 23 **Struttura del suono** LINGUAGGIO
Fasc. 17 Pag. 30 **Suono e immagini** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 19 Pag. 10 **Supporti commerciali** LINGUAGGIO
Fasc. 18 Pag. 13 **Svantaggi e vantaggi dell'Assembler** LINGUAGGIO
Fasc. 11 Pag. 6 **Sviluppi futuri** HARDWARE
Fasc. 18 Pag. 18 **SYS comando** LINGUAGGIO

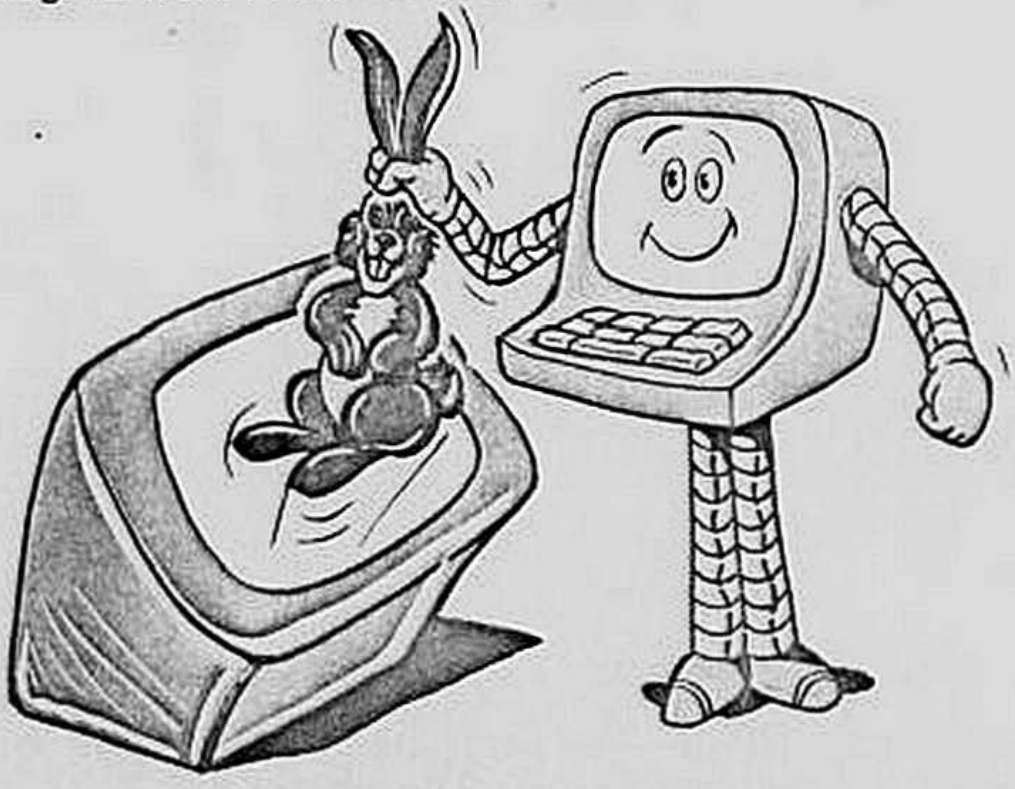
Fasc. 6 Pag. 20 **TAB funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 14 **Tabella della verità di AND** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 11 **Tabella della verità di NOT** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 12 **Tabella della verità di OR** LINGUAGGIO
Fasc. 15 Pag. 20 **TAN funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 5 Pag. 5 **Tasti e tastiere** HARDWARE
Fasc. 1 Pag. 13 **Tasto Commodore** HARDWARE
Fasc. 2 Pag. 9 **Tavola grafica** HARDWARE
Fasc. 5 Pag. 26 **Tavola pitagorica** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 19 Pag. 17 **Tecniche di indirizzamento** LINGUAGGIO

Fasc. 13 Pag. 31 **Telescrivente** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 6 Pag. 2 **Televisori e monitor** HARDWARE
Fasc. 7 Pag. 22 **TI funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 7 Pag. 24 **TI$** funzione LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 28 **Tool di programmazione** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 19 Pag. 5 **Touch-screen** HARDWARE
Fasc. 19 Pag. 4 **Trackball** HARDWARE
Fasc. 7 Pag. 5 **Trasmissione seriale e parallela** HARDWARE
Fasc. 2 Pag. 4 **TV e monitor** HARDWARE

Fasc. 20 Pag. 28 **Un semplice confronto** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 2 **Unità a disco** HARDWARE
Fasc. 20 Pag. 5 **Uno sguardo al futuro** HARDWARE
Fasc. 14 Pag. 28 **Usare i file sequenziali** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 20 Pag. 24 **Usare la ROM** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 8 Pag. 26 **Uso di vettori e matrici** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 18 Pag. 20 **USR funzione** LINGUAGGIO

Fasc. 9 Pag. 13 **VAL funzione** LINGUAGGIO
Fasc. 14 Pag. 25 **VALIDATE comando** LINGUAGGIO
Fasc. 19 Pag. 31 **Velocità del linguaggio macchina** PROGRAMMAZIONE
Fasc. 14 Pag. 17 **VERIFY comando** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 24 **VERIFY istruzione** LINGUAGGIO
Fasc. 8 Pag. 12 **Vettori e matrici** LINGUAGGIO

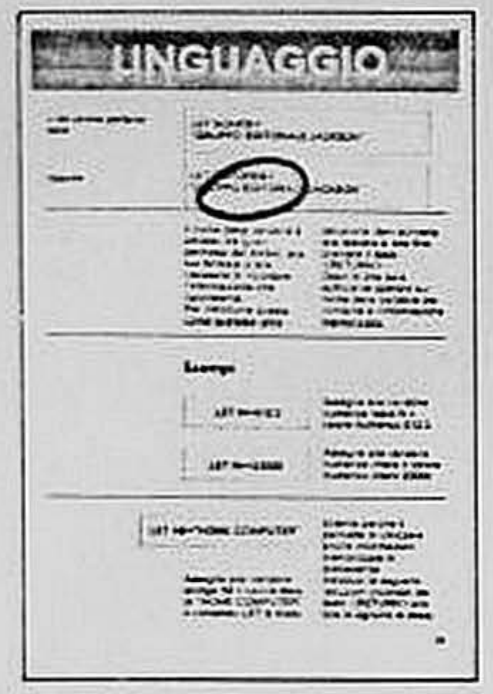
Fasc. 19 Pag. 12 **Word Processor** LINGUAGGIO



MODIFICHE

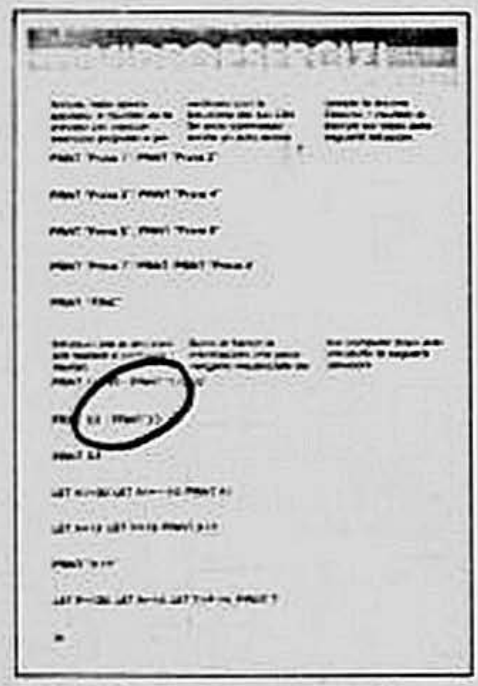
Fascicolo 1 a pag. 15 modifica così:

Per caricare qualsiasi programma è sufficiente schiacciare SHIFT e contemporaneamente RUN STOP.



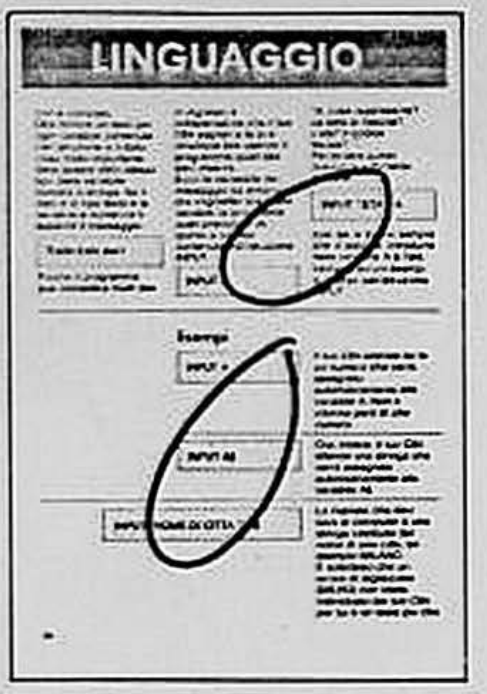
Fascicolo 1 a pag. 25 modifica così:

LET EDIT$ =
"GRUPPO EDITORIALE
JACKSON"



Fascicolo 1 a pag. 32

PRINT 110 – 20 : PRINT "110 – 20"
PRINT 3.5 : PRINT 3,5



Fascicolo 2 a pag. 18-19 modifica così:

```
10 INPUT A
```

```
10 INPUT A
   RUN
```

```
10 INPUT A$
   RUN
```

```
10 INPUT "NOME DI
   CITTA"; V$
   RUN
```

```
10 INPUT "ETA"; A
```

```
10 INPUT "DAMMI 3
   NUMERI"; A, B, C
   RUN
```

MODIFICHE

Fascicolo 2 a pag. 32 modifica così:

```
10 PRINT "Introduci un numero"; : INPUT N
   RUN
```

```
10 INPUT "Introduci un numero"; N
   RUN
```

Fascicolo 4 a pag. 31 modifica così la linea 70 del listato:

```
70 LET SOMMA = SOMMA + N : LET NUM =
   NUM + 1 : GOTO 40
```

Fascicolo 5 a pag. 11 modifica la Sintassi dell'istruzione in Sintassi della funzione

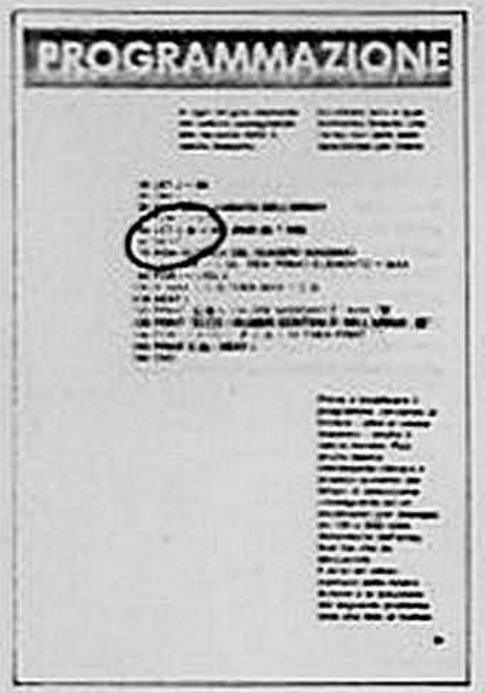
Fascicolo 5 a pag. 22 modifica così:

schermo del valore iniziale di K, cioè 1.

Fascicolo 6 a pag. 31 modifica così:

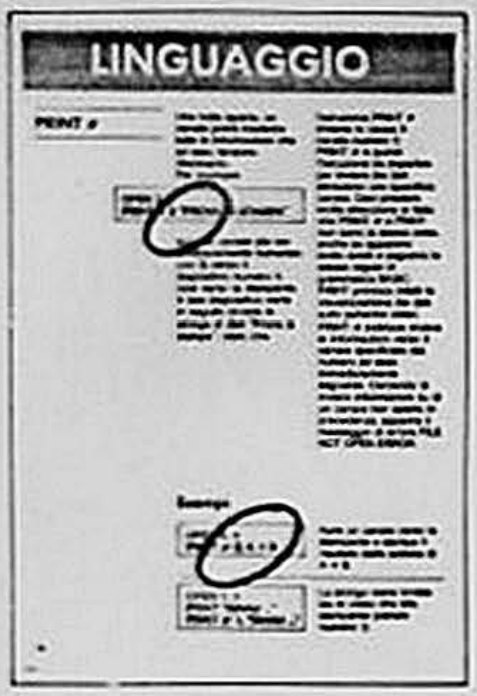
```
 10 PRINT "♥"
 20 LET T = 0
 30 LET A$ = "S Q Q Q Q" : REM LA PRIMA RIGA DI STAMPA È LA QUARTA
    DALL'ALTO
 40 PRINT "S"
 50 REM SCRIVE 39 SPAZI PER CANCELLARE LA RIGA DI INPUT
 60 INPUT" S DESCR, IMPORTO"; D$, I : REM INTRODURRE I DATI SEPARATI DA
    UNA VIRGOLA
 70 LET T = T + I
 80 IF I = 0 THEN PRINT A$; "TOT"; TAB (22); T : END
 90 PRINT A$; D$; TAB (22); I
100 LET A$ = A$ + "Q" : GOTO 40
```

MODIFICHE



Fascicolo 8 a pag. 29 modifica così:

```
90 FOR I = 1 TO J
```



Fascicolo 10 a pag. 18 modifica così:

```
OPEN 3,4
PRINT # 3, "PROVA
DI STAMPA"
```

```
OPEN 2,4
PRINT # 2, A + B
```

Fascicolo 10 a pag. 21 modifica così:

Mentre la prima istruzione è corretta, la seconda causa il messaggio di errore FILE NOT OPEN ERROR, perché cerca di scrivere in un canale non aperto.

Fascicolo 11 a pag. 15 modifica così il primo esempio a sinistra:

```
10 DIM M$ (12), G (12)
20 FOR I= 1 TO 12
30 INPUT M$ (I), G (I)
40 NEXT I
```

MODIFICHE

Fascicolo 12 a pag. 22 modifica così:

```
230 X = I * X3/Y3 + X1 : Y = I + Y1 : GOTO 1000
```

Fascicolo 14 a pag. 31 modifica così:

```
55 GET T$ : IF T$ = ""
THEN GOTO 55
```

Fascicolo 13 a pag. 17 modifica così:

```
70 LET C$ = B$ : LET D$ = "$"
```

MODIFICHE

Fascicolo 15 a pag. 30 modifica così:

```
110 IF SCELTA < 1 OR SCELTA > 6 ecc. .....
245 PRINT "VALE"; (RAGGIO ↑ 2) * π
```

Fascicolo 15 a pag. 31 modifica così:

```
30 GET A$ : IF A$ = ""
   THEN 30
```

Fascicolo 15 a pag. 32 modifica così le linee 90 e 100 del primo videoesercizio:

```
90 PRINT I; TAB (9); "* PI"; TAB (14); INT (100 * (COS (I * 3.1416))
   + .5) / 100 : NEXT
100 GET R$ : IF R$ = "" THEN 100
```

Fascicolo 16 a pag. 26 modifica così il primo esempio:

```
10 DEF FN A (R) = R * R * π
20 LET X = 2
30 PRINT FN A (X)
```

Fascicolo 16 a pag. 30 modifica così la linea 1570 del listato:

```
1570 POKE 53265, PEEK (53265) OR 32
```

PROGRAMMAZIONE

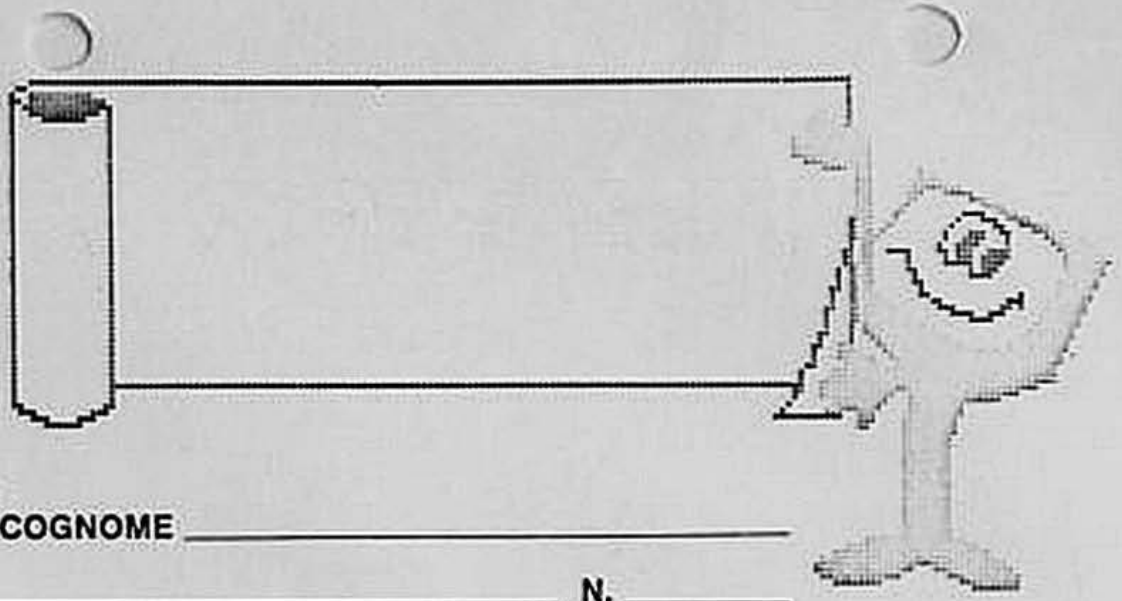
Programmi sonori

Fascicolo 17 a pag. 28 modifica così:

```
81 FOR N= 1 TO 50 : NEXT N : NEXT H : RESTORE
   : GOTO 61
```

Fascicolo 17 a pag. 29 modifica così le linee 50 e 60 del listato:

```
50 POKE S + 5,31 : POKE S + 12,36
60 POKE S + 6,31 : POKE S + 13,36
```



NOME E COGNOME _____

VIA _____ N. _____

CAP _____ CITTÀ _____

ETÀ _____ PROFESSIONE _____

FIRMA _____

Sono tanti i concetti, le idee, i segreti svelati da Video BASIC in venti videolezioni; sono così indispensabili, per essere un buon programmatore, che è doveroso fare una verifica dell'apprendimento raggiunto. Cosa allora meglio di un Super Test che, spaziando in tutto quanto è stato insegnato, evidenzi i tuoi punti di forza e le tue debolezze, sottolineandoti eventuali lacune o fasi da approfondire?

Se vuoi una verifica alle tue risposte e quindi alle conoscenze acquisite, spedisci il Super Test a Video BASIC: il tuo insegnante personale ti aspetta per l'esame conclusivo.

JACKSON
DIVISIONE GRANDI OPERE

SUPER TEST

1) Qual è la principale differenza tra una memoria ROM e una RAM?

☐ A) la ROM è molto meno costosa della RAM
☐ B) la ROM - a differenza della RAM - può essere modificata dal programmatore
☐ C) la RAM - a differenza della ROM - può essere modificata dal programmatore

2) Tra i seguenti computer qualè quello che dispone della più elevata capacità di memorizzazione?

☐ A) 16K ROM, 16K RAM
☐ A) 8K ROM, 32K RAM
☐ B) 32K ROM, 8K RAM

3) Esistono in commercio numerosi computer la cui CPU lavora - anziché su 8 bit - con una capacità di parola di 16 bit.
Indica tra le seguenti risposte quella (o quelle) sicuramente giusta.

☐ A) la CPU a 16 bit è più veloce di quella a 8 bit
☐ B) la CPU a 16 bit esegue operazioni più precise di quella a 8 bit
☐ C) se aumentano i bit, aumenta anche il costo del computer
☐ D) gli elaboratori a 16 bit possono gestire più memoria

4) I bus sono le connessioni che permettono alla CPU di trasportare le informazioni da una parte all'altra del sistema. In qualunque computer ne esistono di 3 distinti tipi:

— bus di controllo
— bus degli indirizzi
— bus ..... Completa la parte mancante.

5) Quanti K di memoria è in grado di indirizzare al massimo un elaboratore che dispone di un bus degli indirizzi a 16 bit?

6) Le porte di Input/Output costituiscono il principale mezzo di comunicazione del computer con il mondo esterno. Tuttavia la connessione non può mai avvenire in modo diretto, bensì mediante un particolare dispositivo, che renda compatibili i segnali sia in ingresso sia in uscita.
Come viene generalmente chiamato tale dispositivo?

7) Qualè la principale differenza tra trasmissione dei dati seriale e trasmissione dei dati parallela?

- ☐ A) la trasmissione parallela invia un byte alla volta, mentre la seriale un bit alla volta
- ☐ B) la trasmissione seriale invia un byte alla volta, mentre la parallela un bit alla volta

8) I protocolli di comunicazione, oltre a tutte le norme che vanno rispettate per garantire la compatibiltà di funzionamento, specificano anche la velocità di trasmissione dei dati.
Qual è l'unità di misura abitualmente utilizzata per indicare tale velocità?

9) Il colore delle visualizzazioni sullo schermo di un monitor monocromatico dipende:

- ☐ A) dal tipo di fosfori utilizzato
- ☐ B) dal contenuto della memoria colore
- ☐ C) dall'intensità del fascio elettronico

10) Esistono due tipi di classificazione che vengono normalmente effettuate per catalogare le stampanti: una in base alla velocità di scrittura e l'altra in funzione della qualità di scrittura. Disponi allora il seguente elenco prima in ordine di velocità, quindi in ordine di qualità di scrittura.

— Stampanti ad aghi
— Stampanti a margherita
— Stampanti termiche

11) Quale altro dispositivo di output, oltre alla stampante, permette di eseguire visualizzazioni su carta? Generalmente, questo dispositivo è analogico o digitale? La qualità che esso offre è superiore o inferiore a quella delle stampanti?

12) Supponiamo di conoscere una persona lontana da noi centinaia di chilometri con cui desideriamo entrare in comunicazione attraverso il computer.
Quale dispositivo potremmo utilizzare per eseguire questa operazione senza troppa difficoltà?

13) Oltre alla tastiera, un altro diffusissimo dispositivo di input è costituito dal joystick.
Le informazioni che esso trasmette risultano essere digitali o analogiche? E quelle della paddle?

14) Che cos'è il ciclo di clock?

- ☐ A) è il tempo necessario per eseguire un'istruzione BASIC
- ☐ B) è il tempo necessario alla CPU per eseguire una operazione elementare
- ☐ C) è il tempo necessario per eseguire un ciclo FOR

15) Il tubo catodico è un componente elettronico utilizzato:

- ☐ A) nel drive
- ☐ B) nel monitor - TV
- ☐ C) nella memoria del computer

16) Quando si desidera salvare un programma su nastro magnetico, il computer esegue automaticamente un'operazione preliminare, il cui scopo è quello di memorizzare delle informazioni con cui potrà "sicronizzarsi" nella successiva fase di lettura.
Come viene chiamata in gergo tecnico tale registrazione preliminare?

17) Molti computer sono dotati di discrete capacità musicali, grazie a un generatore sonoro incorporato.
Secondo quale principio vengono di solito generate le forme d'onda che si desidera suonare?

- ☐ A) analisi
- ☐ B) sintesi
- ☐ C) campionamento

18) Può talvolta accadere che nel corso di un trasferimento di informazioni da un'unità o da una zona di memoria ad un'altra (tipicamente tra CPU e periferiche) si renda necessario inserire una memoria di "transito", che compensi le diverse velocità con cui le varie unità possono lavorare.
Come si chiama tecnicamente tale memoria di transito?

19) Il drive è un dispositivo ad accesso:

☐ A) casuale
☐ B) sequenziale

20) L'interno del microprocessore del tuo C64 può essere immaginato suddiviso in diverse aree, a ciascuna delle quali è assegnato un particolare e specifico compito. Come si chiama la parte di CPU adibita all'esecuzione delle operazioni aritmetico-logiche?

21) Qualè il registro della CPU che si occupa di far svolgere con ordine e continuità logica l'esecuzione dei programmi, indicando cioè di volta in volta la locazione in cui va ricercata l'istruzione da eseguire?

☐ A) il registro di stato
☐ B) l'accumulatore
☐ C) il program counter

TEORIA

1) Che cos'è il sistema operativo di un elaboratore?

☐ A) l'insieme dei programmi che assicurano il corretto funzionamento di tutta la macchina
☐ B) il gruppo dei programmi che costituiscono nel loro insieme l'interprete BASIC
☐ C) l'insieme dei vari programmi mediante i quali è possibile eseguire le operazioni aritmetiche e logiche

2) Qualè l'equivalente binario del valore decimale 129?

☐ A) 01111111
☐ B) 10000000
☐ C) 10000001

3) Qualè l'equivalente esadecimale del valore decimale 87?

☐ A) 47
☐ B) 57
☐ C) 67

4) Qualè il complemento a due del numero binario 01101101?

- ☐ A) 10101001
- ☐ B) 10010011
- ☐ C) 00010011

5) Qualè il risultato della seguente sottrazione tra valori esadecimali: A1 - 2E?

- ☐ A) 73
- ☐ B) 7A
- ☐ C) 8F

6) Qualè l'operazione che si deve eseguire su un disco vergine prima di potervi registrare qualsiasi informazione?

7) Qualè la principale caratteristica che differenzia un linguaggio interpretato rispetto a un linguaggio compilato?

- ☐ A) La velocità di esecuzione
- ☐ B) Il numero di funzioni disponibili
- ☐ C) La diversa disposizione delle variabili in memoria

8) Che cos'è un linguaggio di programmazione ad alto livello?

- ☐ A) Un linguaggio molto più vicino alla macchina che all'uomo
- ☐ B) Un linguaggio molto più vicino all'uomo che alla macchina
- ☐ C) Un linguaggio vicino sia all'uomo che alla macchina

9) Scrivi almeno un esempio di linguaggio ad alto livello e uno di linguaggio a basso livello.

10) Qualè il termine tecnico usato normalmente per indicare la fusione tra due file (cioè il raggruppamento di due distinti file in un unico)?

11) Qualè la forma in notazione scientifica del valore 1200000?

- ☐ A) 12E5
- ☐ B) 0.12E7
- ☐ C) 1.2E6

12) Quanto valgono mantissa ed esponente di 1.23E-4?

- ☐ A) 1.23 e -4
- ☐ B) 1.23 e 4
- ☐ C) 1 e 4

13) Scrivi a fianco di ciascuna delle seguenti istruzioni Assembler il modo di indirizzamento che è stato utilizzato.

a) LDA $104F.....
b) STA $01F5, X.....
c) DEX.....
d) LDA #$01.....

14) Esiste un codice internazionale in base al quale molti elaboratori convertono in particolari configurazioni binarie tutti i caratteri standard dell'alfabeto, i numeri e numerosi codici di controllo.
Tale codice viene diligentemente applicato anche dal tuo computer: qualè la sua sigla?

15) Qualè la differenza (o le differenze) tra codice oggetto e codice sorgente?

- ☐ A) l'oggetto è ciò che si ottiene dopo la compilazione del sorgente
- ☐ B) il sorgente è ciò che si ottiene dopo la compilazione dell'oggetto
- ☐ C) il sorgente è listabile e correggibile, al contrario dell'oggetto
- ☐ D) l'oggetto è listabile e correggibile, al contrario del sorgente.

LINGUAGGIO

1) Qualè il comando BASIC che permette di assicurarsi che un programma sia stato registrato correttamente sul supporto magnetico?

- ☐ a) LOAD
- ☐ b) SAVE
- ☐ c) VERIFY

SUPER TEST

2) Tra le seguenti variabili indica quelle che sono ammesse dall'interprete BASIC del tuo C64.

☐ a) 1A ☐ c) TIME ☐ e) TOPO
☐ b) A1 ☐ d) TEMPO ☐ f) W$

3) Qualè l'operatore che permette di eseguire la concatenazione tra due o più stringhe?

☐ A) + ☐ B) − ☐ C) *

4) Scrivi il risultato cha apparirebbe sullo schermo eseguendo questa istruzione:

PRINT CHR$ (ASC ("BASIC"))

5) Qualè l'istruzione che si deve impartire prima di poter utilizzare un array?

☐ A) LET ☐ B) DIM ☐ C) TAB

6) L'esecuzione di questo programma continuerà alla linea 30 oppure salterà alla riga 100?

.....
10 LET A=6: LET B=4: LET C=3.5
20 IF A>B AND (B<C OR A>C) THEN GOTO 100
30 .....

7) Se nel seguente programma:

.....
10 INPUT A$
20 PRINT A$
30 STOP

volessimo evitare di battere RETURN dopo aver impostato il valore di A$, come si dovrebbe modificare la linea 10?

8) Scrivi le due istruzioni necessarie per memorizzare uno stesso programma (chiamiamolo "PROVA") sia sul registratore che sul disco.

9) Quali sono le istruzioni Assembler equivalenti all'istruzione BASIC
LET A=3:POKE 4000,A

SUPER TEST

10) Qualè il comando da impartire per cancellare lo schermo video?
video?

11) Definisci una funzione il cui risultato sia pari all'argomento modificato per 3 e diviso per 40.

12) Qualè il risultato di PRINT 27 AND 90?

13) Scrivi a fianco di ciascuna delle seguenti istruzioni
il rispettivo risultato:

PRINT INT (-1.23)
PRINT ABS (-1.23)
PRINT SGN (-1.23)
PRINT ABS(INT (-1.23))
PRINT INT(ABS (-1.23))

14) Secondo quale priorità vengono elaborate le istruzioni che contengono gli operatori logici AND, OR e NOT?

☐ a) OR, NOT, AND
☐ b) AND, OR, NOT
☐ c) NOT, AND, OR

15) Scrivi le istruzioni necessarie per riuscire ad estrarre dalla stringa "RIVISTA" le seguenti sottostringhe:

a) RIV

b) VIS

c) VISTA

16) Quale istruzione deve essere eseguita prima di poter utilizzare il comando PRINT#?

☐ a) CLOSE# ☐ b) INPUT# ☐ c) OPEN#

18) Quale l'istruzione mediante la quale è possibile resettare tutte le variabili - sia di tipo stringa che numerico - senza però perdere il programma in memoria?

☐ a) NEW
☐ b) CLR
☐ c) FRE

19) Specifica a fianco di ciascuna delle seguenti istruzioni il rispettivo risultato. Supponi che B$="BUON" e C$="GIORNO"

```
PRINT LEN (C$+B$)
PRINT LEN (C$)+LEN(B$)
PRINT LEN (B$)-LEN(C$)
PRINT LEN (B$-C$)
```

20) Dato il seguente programma:

```
10 INPUT A
20 PRINT INT(RND(0)*A)
```

☐ A) 1020
☐ B) 1021
☐ C) 1022

quale valore devi assegnare alla variabile A per ottenere la stampa di un numero sicuramente compreso tra 0 e 1021?

21) Quanti elementi contiene l'array definito da DIM C(4,2)?

☐ a) 8 ☐ b) 12 ☐ c) 15

22) Se A$= "1A2B3C4D", cosa producono le seguenti istruzioni?

☐ a) LEFT$(A$,3)
☐ b) MID$(A$,3,4)
☐ c) RIGHT$(A$,2)

23) Questo programma somma 1/3 per 3000 volte:

```
10 LET A=1/3: LET SOMMA=0
20 FOR I=1 TO 3000
30 LET SOMMA=SOMMA+A
40 NEXT I
50 PRINT SOMMA
```

Perchè al termine dell'esecuzione la stampa della variabile SOMMA non risulterà corretta? (Il risultato dovrebbe essere infatti pari a 3000*1/3=1000)

SUPER TEST

PROGRAMMAZIONE

1) Quante volte viene eseguito questo ciclo FOR?

```
10 FOR I=0 TO 1124
20 PRINT "*";
30 NEXT I
```

☐ a) 0 ☐ b) 1124 ☐ c) 1125

2) Quale dovrebbe essere il contenuto delle variabili A$, B$ e C$ dopo che questo segmento di programma ha letto i valori nelle DATA?
Il programma funziona correttamente? Perché?

```
10 READ A$
20 READ B$
30 READ C$
40 GOTO 30
50 DATA "CARTA","PENNA","GOMMA"
60 DATA "MATITA","TEMPERINO"
70 DATA "CALAMAIO"
```

3) Questo programma - apparentemente corretto - provoca invece la visualizzazione di un messaggio di errore inserisci l'istruzione necessaria, per evitarlo.

```
 10 INPUT A
 20 INPUT B
 30 GOSUB 100
 40 LET SOMMA=A+B
 50 PRINT SOMMA
100 PRINT "A=";A
110 PRINT "B=";B
120 RETURN
```

4) La seguente riga di programma:

```
10 FOR I=1 TO 100: PRINT I: NEXT I
```

provoca la stampa sullo schermo dei primi 100 numeri interi.
Specifica quale modifica si rende necessaria perché di tali numeri vengano visualizzati soltanto quelli dispari.

SUPER TEST

5) Supponi di avere un programma che contenga - tra le altre - anche questa linea: 85 IF A$<B$ THEN STOP
Scrivi i valori di una possibile coppia di stringhe che, inserite rispettivamente in A$ B$ e provocherebbero l'arresto dell'esecuzione.

6) Come scriveresti un'istruzione BASIC per ribaltare, uno rispetto all'altro, i due gruppi di 4 caratteri di una stringa lunga complessivamente 8 caratteri (come per esempio "PIRAMIDE" ⟶ "MI-DEPIRA")?

7) Il risultato di queste linee di programma risulta essere la stampa del contenuto dei vari elementi che appartengono all'array N, a cominciare dal primo.

```
50 FOR I=1 TO 100
60 PRINT N(I)
70 NEXT I
```

In quale modo va modificata la linea 50 perché la visualizzazione avvenga invece partendo dall'elemento numero 100?

8) Quale linea di questo programma non verrà mai eseguita?

```
10 PRINT "DI QUI PASSO DI SICURO"
20 INPUT B
30 IF B>0 THEN GOSUB 70
40 PRINT "ANCHE DI QUI PASSO DI SICURO"
50 STOP
60 RETURN
70 PRINT "QUESTA STAMPA NON È CERTA"
80 RETURN
```

9) Quale errore è stato commesso in questo programma per la stampa della tavola pitagorica?

```
10 REM TAVOLA PITAGORICA
20 FOR A=1 TO 10
30 FOR B=1 TO 10
40 PRINT A;"*";B;"=";A*B
50 NEXT A
60 NEXT B
```

10) Scrivi un programma che assegni alla variabile A il valore 3, alla variabile B il valore 12 e quindi esegua lo scambio dei valori contenuti in A e B (suggerimento: è necessario ricorrere ad una terza variabile per ....)